

DISKETTE IM HEFT
SONDERHEFT 97
Markt&Technik
öS 120,-/sfr 16,-/Lit 20000
hfl 21,-/dkr 75,-/fmk 72,-
DM 16,-
64'er
Spiele
Abenteuer & Action
11 brandneue Games für Joystick-Freaks und Knobelfüchse
Cheeky Twins
Diamantenjagd im Labyrinth der Monster
Rock'n'Roll-Fahnder
Gefährlicher Auftrag für Medien-Agent Cool
TIPS & CHEATS
Super-Kraftstoff für High-score-Stürmer
11 Programme auf Diskette
64'er

GEOS 2.5

Das neue ist das Beste, das es je gab.



Haben Sie sich schon immer gewünscht, Ihren C64 wie einen wirklich modernen Computer auszustatten? Mit ausgereifter Technologie und vielen nützlichen Utilities, mit denen die Arbeit leicht von der Hand geht? Dann können wir Ihnen das beste GEOS, das es je gab, anbieten: GEOS 2.5. Die brandheiße, neue Version bietet zahlreiche Erweiterungen und Überarbeitungen, die man einfach haben muß.

Neue Utilities:

• neuer Desktop mit Fenstertechnik und vielen neuen Funktionen • Disk Turbo zur Verkürzung der Ladezeiten des Floppy-Laufwerks • PrintDir druckt Ihre Directories • neue NLQ-Druckertreiber • 2 neue Maustreiber • Silbentrenner nach Duden für GeoWrite-Texte.

Neue Module:

• Foto- und Textmanager zum Einfügen von Text und Grafik in Ihre Dokumente • GeoText, der schnelle Editor mit vielen GeoWrite-Funktionen • ShowFont zeigt die Muster einer Schrift, bevor Sie sich entscheiden müssen.

Aber das ist noch nicht alles, denn ein Wecker ist enthalten, ein Notizblock, ein Taschenrechner und und und ....

Mit dem besten GEOS geht jetzt eigentlich alles: Textverarbeitung, Bildverarbeitung, Desktop Publishing, Kalkulation, Präsentation, Telekommunikation, Dateiverwaltung ...
Machen Sie mit: GEOS 2.5 – das Beste, das es je gab. Jetzt im Fachhandel!

GEOS Version 2.5, Bestell-Nr. 57019, **DM 89,–***

Update auf Version 2.5

erhalten Sie direkt beim Markt&Technik Buch- und Software-Verlag GmbH & Co., Hans-Pinsel-Straße 9b, 85540 Haar bei München, gegen Einsendung der 1. Seite des Originalhandbuches und eines Verrechnungsschecks.

Update von 2.0 auf 2.5, Bestell-Nr. 57019A, DM 49,–*
Update von 1.X auf 2.5, Bestell-Nr. 57019D, DM 69,–*

Das beste GEOS erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, in den Computerabteilungen der Warenhäuser und im guten Fachhandel.

* unverbindliche Preisempfehlung

Bitte ausschneiden und einsenden an:
Markt&Technik Buch- und Software-Verlag
GmbH & Co., Hans-Pinsel-Str. 9b,
85540 Haar, oder faxen an: (0 89) 4 60 03-1 00



Bestell-Coupon

Bitte schicken Sie mir:
❒ GEOS 2.5, Bestell-Nr. **57019**, DM 89,–
❒ Update von 2.0 auf 2.5, Bestell-Nr. **57019A**, DM 49,–
❒ Update von 1.X auf 2.5, Bestell-Nr. **57019D**, DM 69,–
Den Rechnungsbetrag zuzügl. DM 6,– Versandkosten zahle ich
❒ per Nachnahme, ❒ per beiliegendem Verrechnungsscheck.

Name: ______________________

Straße: ______________________

PLZ/Ort: ______________________

INHALT



Puzzlemaster: Setzen Sie das Bild wieder korrekt zusammen! Seite 20

Cheeky Twins: Nur wer alle Diamanten einsammelt, rettet die Jams! Seite 18

Alle Programme aus Artikeln mit einem Diskettensymbol finden Sie auf der beiliegenden Diskette (Seite 11)

Das Ende von etwas ...

Unser 64'er-Sonderheft Nr. 97 (Spiele) schließt ein traditionsreiches Kapitel im Buch der Geschichte unseres Verlagshauses.
1985 war das erste Sonderheft (Tips & Tools), vor allem als Nachschlagewerke für Programmierer geplant, noch proppenvoll mit Basic- und Hexdump-Listings.

So ging's weiter, bis wir 1989 feststellten, daß Abtippen bei den meisten Anwendern nicht mehr gefragt war. Sofort haben wir reagiert und diese häßlichen Datenwüsten ab Sonderheft Nr 46 (Anwendungen) aus dem Heft verbannt. Das Ergebnis konnte sich sehen lassen: ein etwas schlankeres Magazin, dafür aber jeweils mit einer randvoll bespielten 5,25-Zoll-Disk im Heft — quasi zum selben Preis.
Nach reiflicher Überlegung und vielen Meetings, in denen das Für und Wider in heißen Diskussionen erörtert wurde, haben wir uns entschlossen, unsere 64'er-Sonderheft-Reihe Ende des Jahres 1993 einzustellen.
Wir danken allen Lesern für die Treue und das Vertrauen, das sie uns in den letzten neun Jahre bewiesen haben.
Das Ende von etwas ist oft ein neuer Anfang: im 64'er-Magazin werden Sie dafür umso reichlicher mit Futter für den C 64 verwöhnen. Dieses Heft erscheint nach wie vor zum gewohnten Zeitpunkt am Kiosk! (bl)

Rock'n'Roll-Fahnder — Science-fiction-Adventure

Zoff in Boom-Town

Krisensitzung bei der Multi-Media-Company! Seit unlängst ein Piratensender auf Sendung ging, haben sich die Einschaltquoten bei den Company-Rundfunkstationen dramatisch verringert. Mit allen erlaubten (und unerlaubten) Mitteln will man den Amok-Sender aufspüren und ausschalten ...

Ratlos blicken sie drein, die Manager des Riesen-Entertainment-Konzerns, der im Jahr 2199 nahezu sämtliche Rundfunk- und Fernsehsender der Welt kontrolliert (die öffentlich-rechtlichen gaben bereits anno 1998 sang- und klanglos auf!). Gravierende Einbrüche der Zuschauerzahlen machen ihnen größtes Kopfzerbrechen: Seit der Piratensender "Radio Chaos" am 1. Juli 2199 sein 24stündiges Super-Programm über den Äther schickt, schalten nicht nur die Hörer um — auch die Werbespots von MM-Company-Kunden sind auf ein Minimum gesunken.

John Church, Vorstand, Geschäftsführer und Inhaber von 51 Prozent Aktienanteilen, blickt entschlossen in die Runde der versammelten Eierköppe und fordert mit Peitschen-Stimme: "Meine Herren, ich verlange, daß Sie binnen zwei Tagen diesen Sch...sender für immer zum Schweigen bringen. Vielen Dank, das wär's!". Das Hammer-Amboß-Spiel nimmt seinen Lauf:

Michael J. Church, der Sohn des Alten, zitiert Medienleiter Walter T. Hopeless umgehend zu sich und befiehlt, den Standort des Piratenkanals aufzuspüren und alle erforderlichen Maßnahmen zu ergreifen, damit der Sender innerhalb 24 Stunden seine Tätigkeit für immer einstellt. Walter T. Hopeless bittet Product-Manager Kevin M. Soundner in sein Büro, schließt die Tür mit der Mahagoni-Vertäfelung und gibt die Order aus, alles Nötige zu veranlassen, dem Unwesen von Radio Chaos ein für allemal ein Ende zu bereiten — die Wahl der Mittel wolle er ihm überlassen, es müsse aber in den nächsten zwölf Stunden geschehen.

Mit hochrotem Gesicht verläßt der Produkt-Manager das Büro — das hat ihm gerade noch gefehlt! Plötzlich glättet sich sein verkniffener Gesichtsausdruck: Da gibt's doch einen beflissenen Musikredakteur in seiner Abteilung (wie heißt er doch gleich noch mal ...), der schon seit 15 Jahren auf seine Beförderung wartet — soll der sich doch die Finger schmutzig machen! Per Videotelefon bestellt Sounder seinen Mitarbeiter Abraham G. Goldstein ins Büro und reicht den Schwarzen Peter weiter — mit dem ausdrücklichen Hinweis, die Angelegenheit müsse innerhalb der nächsten sechs Stunden über die Bühne gehen, sonst sei es auch für die nächsten 15 Jahre Essig mit der längst fälligen Beförderung.

Auf die Chance hat Goldstein schon lange gewartet: das ist die Gelegenheit, sich so zu profilieren, daß auch die Geschäftsleitung endlich auf ihn aufmerksam würde — er muß jetzt lediglich einen Dummen finden, der für ihn die Kastanien aus dem Feuer holt.

Blitzschnell durchblättert Goldsteins 256-Bit-Computer die 5000 Giga-Byte große Adreßdatenbank — da ist er, der gesuchte Eintrag und erscheint auf dem Monitor:

— Elvis Cool
— ehemals Tellerwäscher, Thai-Boxer, Barkeeper, Musik-Freak
— seit 01.04.2197 Sergeant bei der privaten Sicherheitstruppe der MMC. Spezialist für heikle Aufgaben (Licence to kill),
— letzter Wohnsitz: Techno-Tower 114, 23. Stock, App. 521.

Goldstein stöbert Cool in der Kantine auf (er war gerade dabei, das zweite Frühstück mit dem dritten Whiskey runterzuspülen), erklärt ihm hektisch, worum's geht und daß jetzt alles von ihm abhängt — schließlich bleiben Cool nur drei Stunden Zeit, um den Untergang des Medien-Konzerns zu verhindern! Motiviert bis in die Haarspitzen verläßt Elvis Cool den Kantinensaal und braust mit seinem Fire-Speed-Dienstwagen nach Hause, um zu packen.

Be cool, Elvis!

Laden Sie das futuristische Abenteuerspiel mit:

```
LOAD "ROCK*",8
```

und starten Sie mit RUN.

Nachdem sich das Titelbild (Abb. 1) aufgebaut hat, geht's per Leertaste weiter (im weiteren Spielverlauf ist es die Taste <W>). Im Info-Bildschirm erfährt man, daß Cool inzwischen herausgefunden hat, wo sich der illegale Schwarzsender versteckt: in Boom-Town, der ausgeflipptesten Music-City des gesamten Universums! Kofferpacken ist anstrengend — deshalb legt sich Cool aufs Algenbett, nur für fünf Minuten ... und pennt weg! Nervöses Piepsen des Videotelefons holt ihn jäh aus seinen Träumen zurück (er war gerade dabei, Ringo Starr zu vermöbeln, um dessen Position als Drummer bei den Beatles einzunehmen), als sich auch schon der lästige Goldstein (Abb. 2) meldet: mit der 9-Uhr-Rakete geht's Richtung Boom-Town. Als Ausrüstung würde man ihm in Kürze ein Multifunktions-Armband mit eingebauter Videokamera und Peilsender schicken — kaum gesagt, fällt es auch schon aus dem Antigrav-Schacht! Schnell schlüpft Sergeant Elvis in seinen knitterfreien Universal-Anzug, steckt die 33-Zoll-La-



[1] Elvis Cool, Multi-Medienagent der Superlative



[2] Beginn der Geheimmission: Goldstein drängt auf eine schnelle Lösung



[3] Den entscheidenden Tip gibt's in einer der Black-Man-Discos

serpistole ein und rennt zum Aufzug — verflixt, das Ding ist schon wieder mal kaputt ... aber es sind ja nur 4000 Stufen bis zum Erdgeschoß des Wohnsilos.

Gerade noch rechtzeitig schafft er die 9-Uhr-Rakete (ihr Abflug hatte sich ein wenig verspätet, da natürlich der Start der Regierungsrakete mit Weltkanzler Kohl an Bord vorgezogen wurde — wie lange will der Mann eigentlich noch Kanzler bleiben?) und landet kurze Zeit später wohlbehalten auf dem Airport von Boom-Town.

Am Ausgang baut sich ein Punker vor ihm auf, der nur solche Leute nach Boom-Town lassen will, die wissen, wie der beliebteste Tanz in der verrückten Music-City heißt (hoffentlich kennen auch Sie den Namen!). Kleiner Tip: er beginnt mit dem Buchstaben P, besteht aus vier Buchstaben und hört mit O auf...! Cool sieht vor sich einen Wegweiser zu den drei numerierten Hauptstraßen von Boom-Town. Helfen Sie ihm, die richtige Nummer zu wählen!

Neonlichter in allen Farben, aus riesigen Lautsprechern dröhnen die neuen Hits der "Metal Maniacs" — da packt ihn eine stählerne Faust und zieht ihn in eine Seitengasse: Der Kerl ist zwei Meter groß und besteht zur Hälfte aus Metall, besoffen noch obendrein, er fragt Cool lallend nach der Ergänzung zu einem Liedtext, den er vergessen hat. (wehe Dir, Cool, wenn Du nicht weißt, wie's weitergeht im Text...!)

Gerade noch mal gutgegangen: Der Säufer trollt sich gröhlend. Cool überlegt: In Bars ist am meisten zu erfahren — doch hier hat er Pech: Keiner kann (oder will) ihm sagen, wo der Piratensender steckt. Bleiben nur noch die Privatclubs, zu denen man allerdings nur mit Code-Karte Eintritt erhält — natürlich hat Cool keine! Kurzentschlossen steuert er das "Strange Place" an. Der Code muß doch zu knacken sein:

16	3	2	13
5	10	11	8
9	6	[8-1]	12
4	15	14	[?]

Na also, war doch gar nicht so schwer! Die Bardame beäugt ihn mißtrauisch und sagt ihm offen, daß sie ihn für einen Spitzel hält. Erst, als ihr Cool Ritchie Crackmores Lieblingsdrink nennt, taut sie auf und bietet ihm zwei Drinks zur Auswahl an. Nicht auszudenken, was passiert, wenn er nach dem falschen Glas greift ...

Die Lady wird immer zutraulicher und verspricht, ihm weiterzuhelfen. Dazu gibt sie Cool die Fotos einiger Gogo-Girls aus einer der Black-Man-Discos, die mehr über Radio Chaos wissen.

Cool verläßt den Privatclub und muß sich zwischen drei Kneipen entscheiden. Zielsicher betritt er die richtige und kämpft sich im Gewühl zum Tresen vor. Der farbige Barkeeper (Abb. 3) will Cool helfen, wenn er seine Frage nach einem Begriff aus der Musik beantworten kann. Logisch, daß Sie die korrekte Antwort parat haben (verschreiben Sie sich aber nicht, gerade bei diesem Wort ist es schnell passiert!). Dann zeigt er Cool den Tisch, an dem die Mädels sitzen. Welches der Mäuschen soll er aber ansprechen? Ganz cool löst Elvis auch dieses Problem und zieht alle Register seines herben Charmes, bis er die Kleine überredet hat, ihm die Adresse des "Video-Palace" zu verraten: Der Chef dieses Spieler-Paradieses würde ihm dann schon weiterhelfen.

Der Boß der Spielhölle nimmt von Cool keine Notiz — also macht dieser Zoff und spielt an der "Quiz Machine", um den High score (1 Million Points) zu übertrumpfen. Die drei Fragen sind für Pop-Fans kein Problem, allerdings muß man auch im Kopfrechnen stark sein ...

J. F. Crack, der Boß des Ladens, nebenbei Buchmacher und Mars-Whiskey-Schmuggler, wird blitzartig auf Cool aufmerksam und bittet ihn ins Büro. Crack mustert den MMC-Agenten aufreizend langsam und will von ihm den Vornamen seines Lieblingssängers wissen — ein Klacks für Elvis Cool. Dennoch ist die Atmosphäre so gespannt, daß ein falsches Wort oder eine unbesonnene Reaktion eine Explosion auslösen könnte. Cool ist aber Profi und auch dieser Situation gewachsen. Plötzlich beginnt Crack zu grinsen und legt einen Oldie auf — den Sänger muß Cool natürlich ebenfalls erraten!

Erst, als Cool ihn mit direkten Fragen nach dem Sender bombardiert, verfinstert sich die Miene des Halbweltbosses. Aber er gibt Cool noch eine Chance, wenn er die Antwort zu einem weiteren Oldie weiß.

Besuch beim Unterwelt-Boß

Beeindruckt von derart umfassender Kenntnis der Pop-Szene vor der Jahrtausendwende, läßt Crack ihn laufen und gibt ihm sogar den Tip, sich im "Crazy-Dance-House" mal nach den "Rolling Bones" zu erkundigen.

Draußen auf der Straße traut Cool seinen Augen kaum: Dort steht ein in den 90er Jahren bekannter Rockmusiker mit einem Groupie. Jetzt fällt's ihm wieder ein, vor vielen Jahren darüber gelesen zu haben: der Kerl ließ sich vor dem großen Knall einfrieren, hundert Jahre später auftauen und ist jetzt wieder groß im Geschäft. Schnell grabscht sich Cool einen leeren Notizzettel aus der Hosentasche und bittet den Typ um ein Autogramm ...

Auch hier gilt unser Angebot: senden Sie uns einen frankierten Rückumschlag mit Ihrer Adresse, dann erhalten Sie postwendend den Lösungsweg!

(bl)

Kurzinfo: Rock'n'Roll-Fahnder

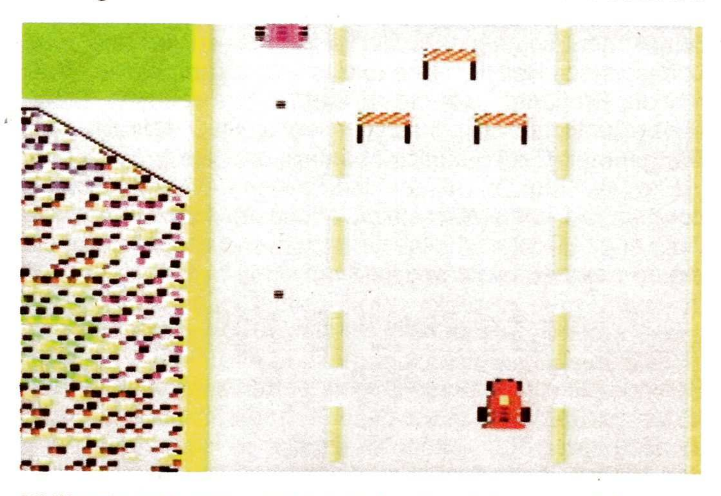
Programmart: Grafik-/Text-Adventure
Laden: LOAD "ROCKNROLLFAHNDER",8
Starten: nach dem Laden RUN eingeben
Steuerung: Tastatur
Besonderheiten: Spiel-Diskette muß während des Spielverlaufs im Laufwerk bleiben, da die Screens B1 bis B13 nachgeladen werden!
Benötigte Blocks: 150
Programmautor: H. W. Müller

Fighting Racer — für ausgeflippte Rennfahrer

Horror-Grandprix

Das hätten sich Nigel Mansell und Michael Schumacher nie träumen lassen, daß Formel-I-Rennen im Jahre 2093 mit derartiger Bosheit und versteckten Fouls gefahren werden, wie in unserem Spiel.

Die Reifen quietschen, der Motor glüht. Sie sitzen im Boliden und haben gerade 500 Meilen (aber nicht die von Indianapolis) hinter sich. Obwohl Sie keine Fahrfehler gemacht und mit keiner technischen Schwierigkeit zu kämpfen hatten, brausen Sie wieder mal nur als 13ter durchs Ziel. Woran's liegt, wissen Sie genau: Die anderen Fahrer haben nichts als illegale Tricks benutzt, um zu gewinnen. Rein zufällig verlor der Wagen vor Ihnen plötzlich Öl, ein anderer überholte Sie, obwohl er theoretisch mit seinem mickrigen Motor gar nicht so schnell sein konnte — wenn alle üblichen



[2] Wenn's geht, sollte man Sperrschranken lieber ausweichen — anderfalls: Dauerfeuer!

Sicherheitseinrichtungen an Bord gewesen wären. Sie dagegen haben sich immer an Vorschriften und Abmachungen gehalten, sind immer fair gefahren, denn Sie wollten beweisen, daß man auch so gewinnen kann, nur — geschafft haben Sie's nie!

Das Maß ist voll !

Aber was heute auf der Strecke los war, brachte das Faß zum Überlaufen — jetzt reicht's! Ab sofort starten Sie den Gegenangriff.

Die billigen Tricks der anderen Fahrer sind Ihnen viel zu primitiv: wenn, dann schon volle Pulle! Kurzerhand statten Sie Ihren Flitzer mit zwei Maschinengewehren unter der Motorhaube aus. Die werden sich alle noch wundern: durch zwei unscheinbare Öffnungen kann man nun den



[1] Noch ist alles ruhig auf der Strecke — per Joystick hoch geht's los!

anderen Wagen so einheizen, daß denen das Blech wegfliegt!

Keine Schonzeit mehr ... jetzt wird zurückgeschlagen:

```
LOAD "FIGHTING RACER!",8
```

Der Rennwagen wird mit dem Joystick in Port 2 gesteuert (nach vorne: Gas geben, rechts und links: lenken). Nach RUN kommt man auf Knopfdruck an den Start (Abb. 1) — schon geht's los (Joystick hochdrücken).

Jede Menge Gefahren und Hindernisse warten auf Sie, denn die anderen Fahrer interpretieren Ihr Geballere keineswegs als Liebesgruß und schießen kräftig zurück:

— Die Rennleitung versucht, Sie zu erledigen (damit Sie ihr das Geschäft nicht noch mehr vermiesen),
— Streckenabschnitte werden kurzerhand gesperrt,
— die Polizei ist Ihnen auf den Fersen,
— mit Jeeps, Trucks und anderen Fahrzeugen wird man alles daransetzen, Sie auszuschalten. Lassen Sie sich von solchem Pipifax aus der Bahn werfen?

Pro 10 000 Punkte ein Extra-Leben

Fünf gefährliche Rennstrecken warten darauf, bezwungen zu werden. Doch seien Sie auf der Hut: Auch das Publikum könnte mit Ihren Aktionen auf der Piste nicht einverstanden sein und Protestaktionen starten!

Damit man nicht nach dem ersten Gegentreffer liegenbleibt, gibt's noch drei weitere Rennwagen als Reserve. Nach jeweils 10 000 Punkten bekommt man einen Extrawagen dazu.

Wenn Sperrschranken mitten in der Fahrbahn stehen, sollte man ihnen ausweichen — meist geht das aber nicht, weil gerade ein gegnerisches Fahrzeug in der Nähe ist und Sie mit einem Geschoßhagel eindeckt: dann müssen Sie die Barrieren ebenfalls kurzerhand per Dauerfeuer wegputzen — das klappt allerdings erst, wenn man die Schranken etliche Male getroffen hat!

Panzerfahrzeuge der Polizei kreuzen Ihre Fahrbahn von rechts und nehmen Ihren Rennwagen unter Beschuß: da bleibt nur auszuweichen, denn die Polizeipanzer sind unzerstörbar. Geschicktes Taktieren hilft aber auch hier, die brenzlige Situation zu überstehen.

Achten Sie vor allem auf Pitstops: dort finden Sie wertvolle Bonus-Gegenstände, die den Score (am Bildschirm unten links) deutlich erhöhen — pro Treffer heimst man 200 Punkte ein.

<RUN/STOP> unterbricht das Spiel, um ein- oder zweimal tief Luft zu holen, <RESTORE> aktiviert wieder den Titel-Screen.

Wir wünschen Ihnen, daß Sie immer das Lenkrad sicher im Griff behalten — und viel Spaß bei diesem heißen Rennen! (bl)

Kurzinfo: Fighting Racer

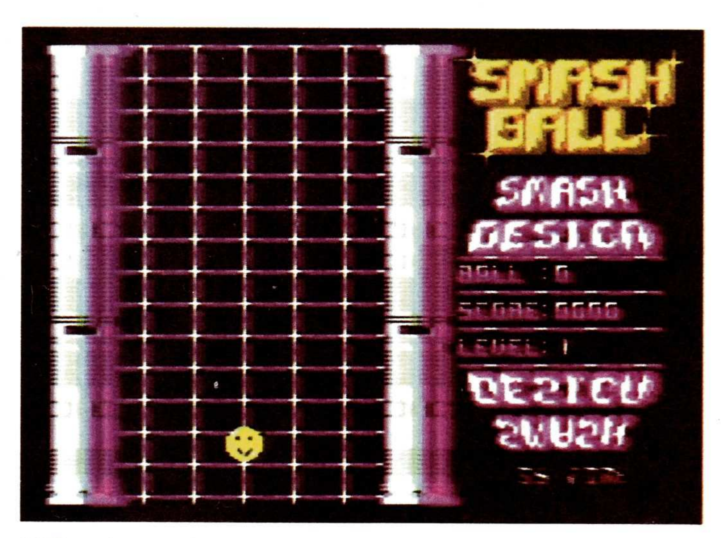
Programmart: Action
Laden: LOAD "FIGHTING RACER!",8
Starten: nach dem Laden RUN eingeben
Steuerung: Joystick Port 2
Besonderheiten: vermeiden Sie eine Berührung der Pistenränder: damit verliert man ebenfalls ein Leben!
Benötigte Blocks: 123
Programmautor: Malte Mundt

Smash-Ball — alles Gute kommt von oben!

Müllmann mit Goldnase

Wie ein Lauffeuer verbreitete sich die Nachricht: Plötzlich und ohne Vorwarnung war der Planet Bankonia im Hyponiden-System explodiert! Millionen winziger Meteoriten-Splitter rasen auf den Nachbarplaneten Ballonia zu ...

Betroffen lesen die Ballonianer die Schlagzeilen: Ein ungeheurer Meteroit hatte Bankonia gestreift und den Planeten in Millionen Einzelteile zerbröselt, die sich der Umlaufbahn von Ballonia nähern. Sirenen heulen, Aufklärungsflugzeuge heben sich in die Lüfte, die kugelrunden Bewohner von Ballonia rennen wie ein aufgescheuchter Bienenschwarm hin und her — bis auf einen, der bleibt ganz cool: Smash, ein Ballonianer mit gelber Hautfarbe, der bei der Müllabfuhr angestellt ist.



[1] Da grinst der interstellare Müllmann: Gleich regnet's Geld!

Er weiß aus Gesellschaftsnachrichten und Klatschspalten, daß die Bankonianer allesamt stinkreiche Geldsäcke waren, die interstellare Dollars horteten wie Eichhörnchen ihre Nüsse. Daraus schließt er messerscharf, daß sich unter dem Planetenmüll, der in Kürze vom Himmel fallen wird, auch jede Menge Bargeld befinden muß!

Er meldet sich also freiwilig fürs Müllabfangkommando und harrt der Geldstücke, die da kommen sollen.

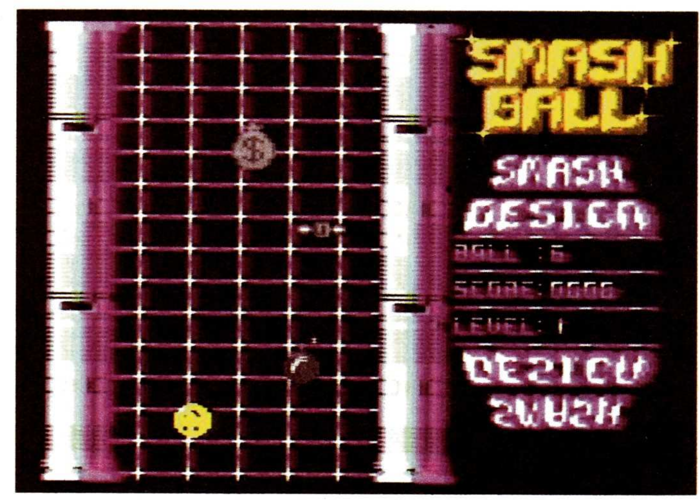
Wenn Sie wissen wollen, ob er mit seiner Vermutung richtig liegt, dann laden Sie das Game mit:

```
LOAD "SMASH*",8
```

und starten Sie mit RUN.

Nach dem Entpacken des Spiels öffnet sich der Titel-Screen (Abb. 1): Schon steht unser Müllmann in der unteren Bildschirmhälfte auf der Lauer.

Per Klick mit dem Feuer-Button des Joysticks in Port 2 beginnt der Planetenmüll-Regen. Ein tolles Sammelsurium fällt da herunter — Bomben, Ballons, Schranken und (tatsächlich!) jede Menge Postsäcke voller Geld!



[2] Be carefull: Sechs Leben müssen für neun Level reichen!

Da sich Smash zeitlebens nie überarbeitet und im Laufe der Jahre etlichen Speck angesetzt hat, kann er sich per Joystick nur nach links oder rechts bewegen (nach oben, unten oder diagonal hat man keine Chance!) — und außerdem läuft das auch noch unvorstellbar träge ab, wie es sich für einen fetten Ballonianer-Müllmann gehört.

Geldregen aus dem All

Dabei muß er höllisch aufpassen, nicht von Bomben oder Stahlträgern getroffen zu werden (das kostet nämlich ein Leben). Smash sollte sich ganz darauf konzentrieren, die Geldsäcke abzufangen: Dann hagelt's Punkte für den Score! Je länger die Kollision mit den Geldbehältern dauert, um so besser! Eines darf man allerdings nicht übersehen: Kommt der Geldsack vorübergehend mit anderen Symbolen in Berührung, ist er für Smash ebenfalls tabu — sonst kostet's erneut ein Leben (und sechs sind schnell ausgehaucht!).

Ab 500 Punkten wird man mit einem Extra-Leben belohnt, dann erst wieder im Abstand von jeweils 1000 Punkten.

Weitere Infos im Spielfeld:

— **Ball:** ... zeigt, wie viele Leben der Spielfigur noch bleiben (man beginnt bei "6"),
— **Score:** ... addiert die Kohle, die Smash einsackt,
— **Level:** ... bringt die aktuelle Level-Nummer (insgesamt neun, man beginnt in Level 1).

Pro Level wechselt die Farbe der Symbole zweimal, erst dann kommt man in die nächste Spielstufe (Abb. 2) — vorausgesetzt, Smash hat noch mindestens ein Leben übrig. Schnell merkt man, wie sich die Fallgeschwindigkeit der Symbole von Level zu Level steigert.

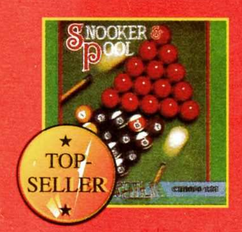
Wer glaubt, die neun Spielstufen seien nicht zu schaffen, der irrt: es geht — nur eine Frage des Reaktionsvermögens, also kein Spiel für Schlafmützen. Pate für die Spielidee stand eine Sendung des privaten Fernsehkanals SAT 1 (Superball). (bl)

Kurzinfo: Smash-Ball

Programmart: Geschicklichkeit/Action
Laden: LOAD "SMASH-BALL",8
Starten: nach dem Laden RUN eingeben
Steuerung: Joystick Port 2
Besonderheiten: bewußt verzögerte Joystick-Reaktion, neun Levels
Benötigte Blocks: 51
Programmautor: Denis Knitter

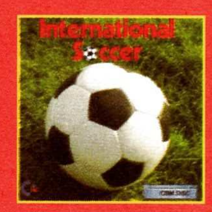
ORIGINAL-SOFTWARE

Endlich gibt es sie wieder! Die besten Spiele für den C 64. Direkt



TOP-SELLER

Snooker & Pool
Augenmaß und viel Gefühl sind gefragt, dann sind Sie der Chef am Billardtisch. Eine Pool- und Snooker-Simulation in einem Pack.
Best.Nr. 641113
nur DM 9,80



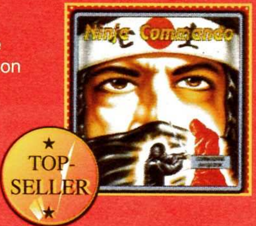
International Soccer
Kicken Sie gegen den Computer oder mit einem Freund auf dem C 64. Das Game besticht durch Realität und tollen Spielespaß.
Bestell-Nr. 641104
nur DM 9,80



64'er Disc
Spiele und Tools auf Diskette: u.a. Katakis-Sprite-Editor, das Adventure Logan und Spiele-Trainer inklusive toller Diskettenoberfläche mit Komfort.
Best.Nr. 640801
nur DM 9,80



Battle Ships
Gegen den C 64 oder mit einem Spielpartner: "Battle Ships", die ultimative Version des Brettspielklassikers Schiffe versenken.
Best.Nr. 641106
nur DM 9,80



TOP-SELLER

Ninja Commando
Werden Sie ein Ninja und kämpfen auf der Seite des Rechts gegen dunkle Mächte. "Ninja Commando" ist Spielspaß pur für alle Action-Fans.
Best.Nr. 641115
nur DM 9,80



Star Pack
4 Action-Games auf einer Diskette. Unter anderem der Knaller "Dark Fusion" und das 3D-Spiel "H.A.T.E."
Bestell-Nr. 641118
nur DM 19,80

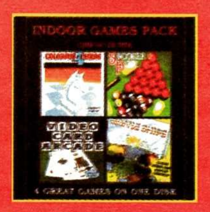
TOP-SELLER



Flight Pack
Mit dem "Flight Pack" haben Sie vier mal die Chance Herr der Lüfte zu sein. Neben "Deep Strike" und "Cobat Lynx" auch die knackige Bombersimulation "First Strike".
Best.Nr.641119
nur DM 19,80



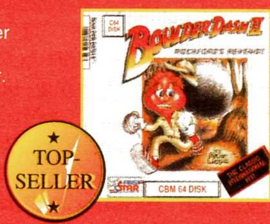
First Strike
Ab in den Düsenjäger und mit fünffacher Schalgeschwindigkeit in die Wolken. Realistische und schnelle Flugsimulation sind angesagt.
Best.Nr.641116
nur DM 9,80



Indoor Games Pack
4 Hits sind geboten: Colossus Chess 4, Snooker & Pool, Video Card und Battle Ships
Bestell-Nr. 640405
nur DM 19,80



Ball Games Pack
Ob Fußball, Football oder Golf - viermal Spaß am Joystick und derTastatur.
Best.Nr.640703
nur DM 19,80



TOP-SELLER

Boulderdash I und II
Das Spiel um Diamanten, Steine und hinterlistige Gegner läßt nach einem Probespiel nicht wieder los.
Boulderdash I Best.Nr. 641101, **nur DM 9,80**
Boulderdash II - Best.Nr. 641102, **nur DM 9,80**



IO
Tolle Grafik und super Programmierung machen "Into Oblivion" zu einem Ballerhit. Fliegen Sie durch vier Level und retten Sie die Menschheit vor den Aliens.
Bestell-Nr. 641103
nur DM 9,80



First Samurai
Das 64'er-Spiele-Highlight ist eine Mischung aus Turrican und Last Ninja.
Best.Nr.640201
nur DM 49,90



Leaderboard
Das Golfspiel mit der größten Realitätsnähe und vielen Funktionen.
Bis zu vier Spieler können sich auf verschiedenen Plätzen messen.
Best.Nr.640702,
nur DM 14,90

BESTELLCOUPON

Ich möchte folgende Software bestellen:

1. ___ Anzahl NEU: Shadow of the Beast — Best.Nr.: 649301
2. ___ Anzahl NEU: Robocop 3 — Best.Nr.: 649302
3. ___ Anzahl NEU: Toki — Best.Nr.: 649303
4. ___ Anzahl — Softwarebezeichnung — Bestell-Nr.
5. ___ Anzahl — Softwarebezeichnung — Bestell-Nr.
6. ___ Anzahl — Softwarebezeichnung — Bestell-Nr.
7. ___ Anzahl — Softwarebezeichnung — Bestell-Nr.
8. ___ Anzahl — Softwarebezeichnung — Bestell-Nr.

ABSENDER (Bitte leserlich ausfüllen)

Name, Vorname

Straße / Nr.

PLZ Ort

Bitte ausschneiden und absenden an:
N. Erdem c/o 64er-Magazin,
Postfach 10 0518, 8000 München 1 oder
Tel. 089 / 4 27 10 39, Fax 089 / 42 36 08

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:
Ausland nur gegen Vorkasse mit Euroscheck oder Postanweisung; zzgl. DM 12,- (Versand, Porto)

- ☐ Vorkasse mit V-Scheck (Versandkostenpauschale 6,- DM)
- ☐ Per Nachnahme (Versandkostenpauschale 12,- DM)
- ☐ Bankabbuchung (Versandkostenpauschale 6,- DM)

Bankleitzahl

Konto-Nr. Kontoinhaber

Geldinstitut

Datum, Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzl.Vertreters)

Weitere Hits solange der Vorrat reicht:

Thrust: Kämpfen Sie gegen Gravitation und feindliche Raumschiffe.
• Bestell-Nr. 641107, nur DM 9,80

Zamzara: Eine Synthese aus Action und Jump 'n' Run.
• Bestell-Nr. 641108, nur DM 9,80

Deflektor: Laserlogik und blitzschnelle Reaktion sind gefragt
• Bestell-Nr. 641110, nur DM 9,80

Federation: Ein Text-Adventure mit super Grafiken und kniffligen Rätseln
• Bestell-Nr. 641114, nur DM 9,80

Slayer: Kämpfen Sie mit starken Nerven als Slayer um Ihr Überleben
• Bestell-Nr. 641111, nur DM 9,80

Stratton: Mit Ihrem Space-Mobil erleben Sie 100%ige Action.
• Bestell-Nr. 641112, nur DM 9,80

Water Polo: Eine einzigartige Wasserball-Simulation für Ihren Computer.
• Bestell-Nr. 641105, nur DM 9,80

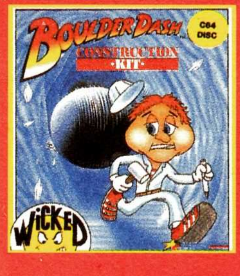
Draconus: EIn Action-Adventure, das flinke Finger am Joystick verlangt.
• Best.Nr. 641109, nur DM 9,80

Dark Fusion: Ballern Sie alles vom Himmel, was sich bewegt.
• Best.Nr.641117, nur DM 9,80

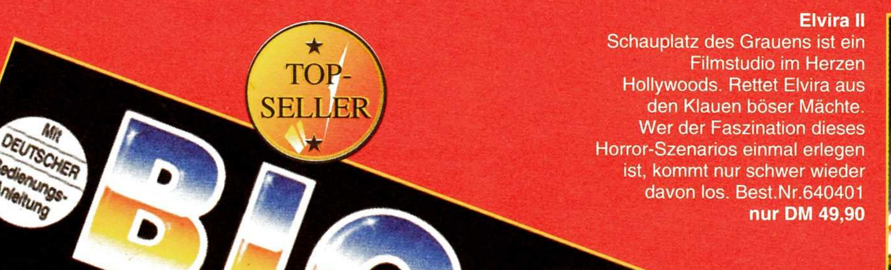
Gauntlet II: Für diese Abenteuer benötigt man Ausdauer und Reaktion.
• Best.Nr. 641004, nur DM 14,90

ZUM KNÜLLERPREIS!

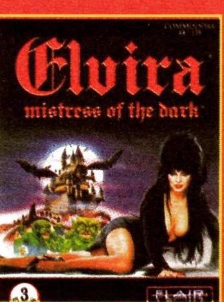
von uns. So billig war Original-Software noch nie! Packen Sie zu!



Boulderdash Construction Kit
Gib Deiner Phantasie freien Lauf und schicke Rockford in selbstgestaltete, verzwickte und neue Level. Baue Deine eigene Boulderdash-Welt!
Best.Nr. 640404
nur DM 19,80



Big Box
30 Spiele in einer Box voller Action und Strategie. Darunter viele Klassiker wie Wonderboy, Ghostbuster, Spin, Dizzy, Rampage und Hacker.
Best.Nr.640601, **nur DM 49,90**



Elvira II
Schauplatz des Grauens ist ein Filmstudio im Herzen Hollywoods. Rettet Elvira aus den Klauen böser Mächte. Wer der Faszination dieses Horror-Szenarios einmal erlegen ist, kommt nur schwer wieder davon los. Best.Nr.640401
nur DM 49,90

NEU!

CARTRIDGE–POWER

Einfacher war Spielen bisher nie. Keine Wartezeit beim Laden, keine Errors auf Disketten und kein Kopierschutz: Spiele auf Cartridge – einfach eingesteckt, C 64 anschalten und schon losspielen



Shadow of the Beast

Kämpfen Sie in tiefen Höhlen gegen den Mörder Ihrer Eltern. Beseitigen Sie das furchtbare Regime des Biests.
Best.Nr.649301, **nur DM 29,90**



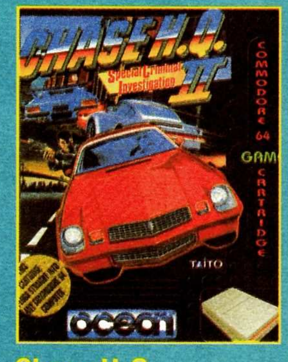
Robocop 3

Das Verbrechen regiert in Ihrer Stadt. Durchkreuzen Sie als Blechbulle Robocop die Pläne der kriminellen Elemente und sorgen Sie für Ruhe und Ordnung in der City.
Best.Nr.649302, **nur DM 29,90**



Toki

Hüpfen Sie mit Toki durch den Urwald, der mit zahlreichen Fallen gespickt ist. Geschick, Timing und Fingerspitzengefühl sind bei diesem Jump'n Run gefragt.
Best.Nr.649303, **nur DM 29,90**



Chase H.Q.

Mit einem schnellen Wagen geht's über die Piste. Gegner werden geschickt überholt oder mit der Bordwaffe von der Fahrbahn geputzt. Eine tolle Mischung aus Action und Rennspiel.
Best.Nr.649304, **nur DM 29,90**

So finden Sie die Programme auf der Diskette

DISKETTE SEITE 1

```
0    "64'er sonderh.97" s1 2a
26   "disklader"        prg     S. 13
0    "================" usr
0    "===adventure====" usr
0    "================" usr
98   "rocknrollfahnder" prg     S. 4
4    "b1"               prg
4    "b2"               prg
4    "b3"               prg
4    "b4"               prg
4    "b5"               prg
4    "b6"               prg
4    "b7"               prg
4    "b8"               prg
4    "b9"               prg
4    "b10"              prg
4    "b11"              prg
4    "b12"              prg
4    "b13"              prg
0    "================" usr
0    "==geschicklich-=" usr
0    "======keit======" usr
0    "================" usr
102  "circuit"          prg     S. 14
0    "----------------" usr
124  "get it!"          prg     S. 15
0    "----------------" usr
17   "crush'em up!+"    prg     S. 16
6    "crush.grafix"     prg
17   "crush.areas "     prg
1    "crush.player"     prg
0    "----------------" usr
16   "bubbles-game"     prg     S. 19
0    "================" usr
0    "===evergreens===" usr
0    "================" usr
61   "explosion"        prg     S. 22
0    "----------------" usr
140  "pac-family 64"    prg     S. 23
2    "is super  "       seq
0    "================" usr
0    "====diskette====" usr
0    "===beidseitig===" usr
0    "====bespielt====" usr
0    "================" usr
```

DISKETTE SEITE 2

```
0    "64'er sonderh.97" s2 2a
26   "disklader"        prg     S. 13
0    "================" usr
0    "==geschicklich-=" usr
0    "======keit======" usr
0    "================" usr
41   "  cheeky twins  " prg     S. 18
121  "ct.the game"      prg
38   "ct.the end"       prg
1    "ct.highscore"     prg
0    "================" usr
0    "=====action=====" usr
0    "================" usr
51   "smash-ball"       prg     S. 7
0    "----------------" usr
123  "fighting racer!"  prg     S. 6
0    "================" usr
0    "===strategie====" usr
0    "================" usr
73   "  puzzlemaster  " prg     S. 20
44   " a game by sade " prg
11   "     loader     " prg
17   "     level1     " prg
11   "     level2     " prg
13   "     level3     " prg
18   "     level4     " prg
14   "     level5     " prg
14   "     level6     " prg
40   "    the end!    " prg
4    "  hall of fame  " prg
0    "================" usr
0    "======ende======" usr
0    "================" usr
```

WICHTIGE HINWEISE

zur beiliegenden Diskette:

Aus den Erfahrungen der bisherigen Sonderhefte mit Diskette wollen wir ein paar Tips an Sie weitergeben:

1 Bevor Sie mit den Programmen auf der Diskette arbeiten, sollten Sie unbedingt eine Sicherheitskopie der Diskette anlegen. Verwenden Sie dazu ein beliebiges Kopierprogramm, das eine komplette Diskettenseite dupliziert.

2 Auf der Originaldiskette ist wegen der umfangreichen Programme nur wenig Speicherplatz frei. Dies führt bei den Anwendungen, die Daten auf die Diskette speichern, zu Speicherplatzproblemen. Kopieren Sie daher das Programm, mit dem Sie arbeiten wollen, mit dem File-Copy-Programm auf eine leere formatierte Diskette und nutzen Sie diese als Arbeitsdiskette.

3 Die Rückseite der Originaldiskette ist schreibgeschützt. Wenn Sie auf dieser Seite speichern wollen, müssen Sie vorher mit einem Diskettenlocher eine Kerbe an der linken oberen Seite der Diskette anbringen, um den Schreibschutz zu entfernen. Probleme lassen sich von vornherein vermeiden, wenn Sie die Hinweise unter Punkt 2 beachten.

ALLE PROGRAMME
aus diesem Heft







Markt&Technik
Verlag Aktiengesellschaft

Diskette zum
Sonderheft
Nr. 97

Diese Diskettentasche besteht aus chlorfrei gebleichtem Papier

Chefredakteur: Georg Klinge – verantwortlich für den redaktionellen Teil
Stellv. Chefredakteur: Arnd Wängler (aw)
Chef vom Dienst: Uschi Anders
Textchef: Jens Maasberg
Redaktion: Harald Beiler (bl), Jörn-Erik Burkert (lb), Peter Klein (pk)
Mitarbeiter dieser Ausgabe: Andree Herman
Redaktionsassistenz: Helga Weber

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel. 0 89/46 13-2 02, Telefax: 0 89/46 13-50 01, Btx: 64 064

Manuskripteinsendungen: Manuskripte und Programmlistings werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung von Manuscripten und Listings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen und zur Vervielfältigung der Programmlistings auf Datenträgern. Mit Einsendung von Bauanleitungen gibt der Einsender die Zustimmung zum Abdruck in von Markt & Technik Verlag AB verlegten Publikationen und dazu, daß die Markt & Technik Verlag AG Geräte und Bauteile nach der Bauanleitung herstellen läßt und vertreibt oder durch Dritte vertreiben läßt. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Listings wird keine Haftung übernommen.

Layout: Erich Schulze
Fotografie: Roland Müller
Titelgestaltung und -grafik: Wolfgang Berns
Computergrafik: Alexander Gerhardt

Anzeigenleitung: Peter Kusterer
Anzeigenverwaltung und Disposition: Christoph Mark (421)

Anzeigenauslandsvertretung:
Großbritannien und Irland: Smyth International, Telefon 00 44/8 13 40-50 58, Telefax 00 44/8 13 41-96 02
Niederlande und Belgien: Insight Media, Telefon 00 31/2 15 31 20 42, Telefax 00 31/2 15 31 05 72
Italien: Medias International, Telefon 00 39/31 75 14 94, Telefax 00 39/31 75 14 82
USA: M & T International Marketing, Telefon 0 01/41 53 58-95 00, Telefax 0 01/41 53 58-97 39
Japan: Media Sales Japan, Telefon 00 81/3 35 04-19 25, Telefax 0 08 86-2-7 15 19 50
Taiwan: Acer TWP Corporation, Telefon 0 08 86-2-7 13 69 59, Telefax 0 08 86-2-7 15 19 50
Korea: Young Media Inc., Telefon 00 82-2-7 56 48 19, Telefax 00 82-2-7 57 57 89
Israel: Baruch Schaefer, Telefon 0 09 72-3-5 56 22 56, Telefax 0 09 72-3-5 56 69 44
International Business Manager: Stefan Grajer 0 89/46 13-6 38

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel. 0 89/46 13-9 62, Telefax: 0 89/46 13-7 91

Vertriebsleitung: Benno Gaab

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG, Breslauer Straße 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 0 89/31 90 06-0

Verkaufspreis: Das Einzelheft kostet DM 16,–

Leitung Herrstellung und Technik: Klaus Buck

Druck: SOV. Graphische Betriebe, Laubanger 23, 96052 Bamberg

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Artikel können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden. Anfragen an Ernst Fischer, Tel. 0 89/46 13-8 42, Telefax 0 89/46 13-2 32

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vorsitzender), Dr. Rainer Doll

Verlagsleiter: Wolfram Höfler
Produktionschef: Michael Koeppe

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift des Verlags: Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Postfach 1304, 85531 Haar bei München, Telefon 0 89/46 13-0, Telex 52 20 52, Telefax 0 89/46 13-1 00

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 % gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.

ISSN 0931-8933

Copyright-Erklärung

Name: ....

Anschrift:..

Datum: ....

Computertyp: ....

Benötigte Erweiterung/Peripherie: ....

Datenträger: Kassette/Diskette ....

Programmart: ....

Ich habe das 18. Lebensjahr bereits vollendet

...., den ....

....

(Unterschrift)

Wir geben die Erklärung für unser minderjähriges Kind als dessen gesetzlicher Vertreter ab.

...., den ....

....

....

Bankverbindung:

Bank/Giroamt: ....

Bankleitzahl: ....

Konto-Nummer: ....

Inhaber des Kontos: ....

Das Programm/ die Bauanleitung: ....

das/die ich der Redaktion der Zeitsch[illegible]er übersandt habe, habe ich selbst erarbeitet und nicht, auch [illegible]t teilweise, anderen Veröffentlichungen entnommen. Das Pro[illegible]mm/die Bauanleitung ist daher frei von Rechten anderer und lieg[illegible] zur Zeit keinem anderen Verlag zur Veröffentlichung vor. Ich bin damit einverstanden, daß die Markt & Technik Verlag AG das Programm/die Bauanleitung in ihren Zeitschriften oder ihren herausgegebenen Büchern abdruckt und das Programm/die Bauanleitung vervielfältigt, wie beispielsweise durch Herstellung von Disketten, auf denen das Programm gespeichert ist, oder daß sie Geräte und Bauelemente nach der Bauanleitung herstellen läßt und vertr[illegible]ibt bzw. durch Dritte vertreiben läßt. Ich bin auch mit einer Zwe[illegible]verwertung, z.B. in Form von Sonderdrucken einverstanden. Ich erhalte, wenn die Markt & Technik Verlag AG das Programm/die Bauanleitung druckt oder sonst verwertet, ein Pauschalhonorar.

Disklader – Programme laden mit Komfort

Diskettenoberfläche de Luxe

Keine umständlichen Ladeanweisungen und ein übersichtliches Inhaltsverzeichnis der Diskette auf dem Bildschirm. Unser »Disklader« erfüllt auch gehobene Ansprüche.

Entwicklungshelfer sind gefragt, denn noch immer sind einige Arbeitsschritte nötig, um beim C64 ein Inhaltsverzeichnis von der Diskette zu erhalten. Außerdem erschweren manche Unterdateien zu einem Programm die Übersicht im »Directory«. Genau hierfür finden Sie einen »Feuerwehrmann« auf der ersten Seite der beiliegenden Diskette – den »Disklader«. Er generiert eine Benutzeroberfläche für Ihren C 64. Darin sind Funktionen integriert, wie:

- Anwahl einzelner Programme (mit jeweiliger Kurzbeschreibung),
- automatisches Laden und Starten von Diskette oder
- Erkennung der richtigen Diskette bzw. Diskettenseite.

Da sich der Disklader an erster Stelle auf der Diskette zum Sonderheft befindet, genügt es, zum Laden einzugeben:

```
LOAD":*",8
```

Nach der Bestätigung mit <RETURN> dauert es ca. 15 s, bis die Datei im Speicher ist. Sie starten mit RUN und <RETURN>. Anschließend wird das File entpackt (ca. 2 s) und es erscheint die Benutzeroberfläche des »Disklader« (s. Abbildung). In der rechten unteren Bildschirmhälfte sehen Sie weiß umrandet den Namen des ausgewählten Programms. Die unterste Bildschirmzeile ist die dazugehörige Kurzerklärung. Zusätzlich finden Sie in der rechten unteren Bildschirmhälfte den Text »Seite 1 auf Disk« oder »Seite 2 auf Disk«. Da Sie



Kurzinfo: Disklader

Programmart: Hilfsprogramm zum Laden der Programme auf der beiliegenden Diskette
Laden: LOAD":*",8
Starten: nach dem Laden mit RUN
Steuerung: Tastatur
Programmautor: H. Großer

die Inhaltsverzeichnisse beider Seiten (ohne die Disk zu wenden) durchblättern können, finden Sie hier den Hinweis, auf welcher Diskettenseite sich das gewählte Programm befindet. Durch Tastendruck <CRSR aufwärts> bzw. <CRSR abwärts> wählen Sie das nächste oder vorherige Programm. Sie blättern quasi durch den Inhalt der Programme. <HOME> bringt Sie zum ersten Eintrag des Inhaltsverzeichnisses. Selbstverständlich sind nur die Programme verzeichnet, die sich eigenständig laden oder starten lassen.

<RETURN> führt Sie in den Ladeteil. Ist kein Diskettenfehler aufgetreten, erscheint kurzzeitig »00,OK,00,00« am Bildschirm. Eventuelle Fehleranzeigen bleiben sichtbar am Bildschirm (z.B. »21,READ ERROR,18,00«= Drive not ready). Sie lassen sich durch einen beliebigen Tastendruck wieder löschen. Schlagen Sie bitte vorher im Handbuch Ihrer Floppy nach und beseitigen Sie den Fehler. Eine andere Art der Fehlermeldung wird durch einen blinkenden Text dargestellt (z.B.»Bitte Disk wenden« »Falsche Diskette«). Sind Fehler ausgeblieben, lädt der Disklader das von Ihnen gewählte Programm von der Diskette und startet es. Ladefehler, die in dieser Phase auftreten, werden nicht mehr berücksichtigt: Der Disklader wird vom neuen Programm einfach überschrieben. Sonst könnten wir nur Programme veröffentlichen, die mit der Benutzeroberfläche zusammenarbeiten. Bei vielen Spielen, Tricks oder Tools ist dies aber nicht der Fall.

Für Sie bedeutet dies, nach jedem Starten eines Programms den »Disklader« erneut zu laden. Wer die Benutzeroberfläche verlassen will, gibt <RUN/STOP> ein. Sie befinden sich dann im normalen »Basic« des C 64. Für einen Neustart befehlen Sie

```
SYS 12032
```

und bestätigen mit <RETURN>. Dieser Neustart funktioniert auch nach einem Reset, d.h. wenn Sie durch den entsprechenden Taster einen Hardware-Reset ausgelöst haben. Allerdings dürfen Sie in der Zwischenzeit kein neues Programm laden, da dies den verwendeten Speicherbereich meist überschreibt. Laden Sie in diesem Fall den Disklader neu.

Wir haben bei der Programmierung größten Wert auf Kompatibilität mit den unterschiedlichsten Systemerweiterungen gelegt. Lediglich bei der Gerätekonfiguration C 128 mit RAM-Erweiterung und zweiter Diskettenstation sollten Sie die externe Floppy ausschalten. (gr)

Circuit — außerirdischer Terroranschlag

Bombenalarm in der Marsstation

Gerade wurde die Meldung per TV bestätigt: Terroristen der M.A.F. (Marsianische Außerparlamentarische Fraktion) haben in der zentralen Raumstation, die den Mars umrundet, mehrere Zeitbomben versteckt. Schaffen Sie es, die Höllen-Eier zu finden und zu entschärfen?

Stellen Sie sich vor, wir leben im Jahr 2911. Die Erde vegetiert zwar noch, doch durch ungehemmten Abbau der Rohstoffe und deren Verkauf an außerirdische Unternehmen hat die Erdmasse in den letzten Jahrhunderten um mehr als ein Drittel abgenommen, die Atmosphäre eignet sich nur noch bedingt für irdische Lebensformen.

Lediglich Arbeiter, die die Abbau-Roboter bedienen, und Sicherungsmannschaften bevölkern die Oberfläche der blauen Kugel. Ein Großteil Erdbewohner hat sich auf den Mars und diverse Jupiter-Monde geflüchtet. Alle überstaatlichen Behörden steuern das Weltgeschehen von Raumbasen im All aus. Die Angestellten leben und arbeiten dort in riesen Raumstationen, die Erde und Mars umkreisen. Dann gibt's noch jede Menge Militärstationen im Weltall: In den letzten Monaten nahmen die Überfälle von Weltraumpiraten nämlich erschreckend zu. Die Gangster sind nicht nur auf die irdischen Rohstoffe scharf, sondern vor allem an jeglicher Art von Waffentechnik interessiert.

Schon greifen sie an, die MAF-Terroristen

Militante Marsrebellen greifen an

Aber diese Freibeuter sind nur eines der Probleme der neuen Planetengemeinschaft. Viele Ureinwohner des Mars beziehen Front gegen die Einwanderer von der Erde und protestieren gegen den Rohstoffabbau. Zwar bekommen die Marsianer sehr viele interstellare Dollars für ihr Land und dürfen auch alle Versorgungseinrichtungen kostenlos beanspruchen: Trotzdem formierten sich Rebellengruppen, deren Ziel es war, den Interplanetarischen Rat zu sabotieren und zu stürzen. Mangels Technik hatten sie gegen die Sicherheitsdienste der Menschen aber keine Chance. Vor nicht allzu langer Zeit verbündeten sich Rebellen und Piraten miteinander: Die Rebellen hatten die finanziellen Mittel, die Weltraumpiraten konnten mit Raumschiffen und jeder Menge militärischen Know-hows aufwarten.

Terroranschläge und versteckte Bomben machen seither ruhigen Schlaf auf den Raumstationen unmöglich: Viele Bewohner verlassen fluchtartig den Mars und setzen sich Richtung Saturn ab — eine bislang geschäfts- und umsatzträchtige Region droht zu veröden.

Auf diese Chance hat Larry Wilcko gewartet. Eine von ihm erfundene Suchsonde war zunächst ein totaler Flop: Sobald die eine Bombe aufspürte, spielten die eingebauten Mikrochips verrückt und sie explodierte, sehr zum Nachteil ihres Entdeckers. Nach ein paar kleineren Umbauten, die zwei Jahre dauerten, war der neue Prototyp fertig.

Die Sonde müssen Sie nun auf der bedrohten Raumstation einsetzen, vorher aber das Spiel laden:

```
LOAD "CIRCUIT",8
```

Nach dem Start mit RUN erscheint das Titelbild. Per Tipp auf <SPACE> geht's ins Spiel.

Der Bildschirm teilt sich in unterschiedliche Bereiche : Die oberen beiden Drittel zeigen die Positionen von Suchsonde, Robotern und Umgebung (neudeutsch: Environment). Am unteren Bildrand erkennt man (von links nach rechts): die aktuelle Anzahl der Suchsonden, die restliche Zeit und die Restenergie sowie die Score-Anzeige. Gesteuert wird die Sonde per Joystick in Port 2.

Da die Bomben aus Antimaterie bestehen, sind sie zwar unsichtbar, aber die SUSO GTI besitzt einen integrierten Antimaterie-Detektor. Allerdings muß man mit der Sonde direkt über den Sprengkörper fahren, um ihn zu orten. Aber Vorsicht: Wer zu schnell durch die Gänge rast, macht mit den Wänden Bekanntschaft.

Wurde eine Bombe entdeckt, beginnt die Sonde zu blinken. Unglücklicherweise aktiviert sich bei Berührung des Sprengkörpers automatisch dessen Selbstzerstörungs-Mechanismus; man muß ihn schnell loswerden!

Tja, leichter gesagt als getan! Dazu muß man nämlich erst einmal den Ausgang finden. Alle Hinweisschilder wurden aus Sicherheitsgründen abmontiert. Falls man die Antimateriebombe nicht rechtzeitig entsorgt, detoniert sie!

Umherschwirrendes Gerät, Wachsatelliten und Arbeitsroboter kreuzen ständig den Weg der Suchsonde. Die SUSO ist nicht bewaffnet. Sie müssen also allen Hindernissen ausweichen, um Crashes zu vermeiden. Genauso fatal wirkt sich akuter Energiemangel aus, deshalb muß man in bestimmten Zeitabständen nachtanken (per Energiefeld FUEL). In jedem neuen Level ändert sich die Stelle des Ausgangs, man muß ihn also stets aufs neue suchen! Wurden alle drei Suchsonden zerstört, ist die Mission fehlgeschlagen und der Auftrag nicht gelöst — Larry muß von vorne anfangen (dazu ist <S> zu drücken!).

(Andree Herman/bl)

Kurzinfo: Circuit

Programmart: Geschicklichkeit
Laden: LOAD"CIRCUIT",8
Starten: nach dem Laden RUN eingeben
Steuerung: Joystick Port 2
Besonderheiten: nur One-Player-Modus enthalten
Benötigte Blocks: 102
Programmautor: H.W. Müller



[1] Nur coole Typen kommen unbeschadet an den Schlüssel ran

Get it! – für Joystick-Akrobaten

Der Schlüssel zum Hyperraum

Zeitreisen im Jahr 2564 sind eine feine Sache – allerdings braucht man dazu unbedingt den goldenen Schlüssel zur Zeitpforte. Peinlich, wenn man ihn unterwegs verliert ...

Reges Treiben herrscht auf den Zeitlinien – seit zwei findige Diplom-Physiker und ein noch gewiefterer Geschäftsmann das Unternehmen "Time Warp" gründeten, wurden Reisen in der Zeit Realität.

Die beiden Wissenschaftler entdeckten nämlich das Tor zum Hyperraum, in den man sich kurzfristig beamen muß, um dann an gewünschter Stelle und zu jedem beliebigen Datum wieder auf unserem Planeten aufzutauchen. Der Unternehmer Jack D. Ripper roch sofort die Credits, die man damit verdienen konnte, und stampfte einen Multi-Konzern nie gekannten Ausmaßes aus dem Boden: in allen Metropolen der Welt wurden Tore zum Hyperraum (Zeitpforten) installiert, die sich nur mit speziellen, goldenen Code-Schlüsseln öffnen lassen.

Solche Türöffner gibt's aber nicht umsonst: man kann sie auch nicht kaufen, sondern lediglich in eigens dafür eingerichteten Time-Warp-Filialen leasen (100 Credits pro Minute). Den Zeitschlüssel muß man während der Reise wie einen Augapfel hüten – verliert man ihn, kann man nie mehr in die Zeitebene zurück, aus der man gestartet ist (ganz abgesehen von den Schadenersatzforderungen der Time-Warp-Company in Millionenhöhe, falls es einem Zeitreisenden wider Erwarten doch gelingen sollte, wieder zurückzukehren!).

Wer den Schlüssel verliert, kann nie mehr zurück!

Johnny Repp, kleiner Buchhalter bei der Trust-&-Loan-Bank in Great Capital City, will sich endlich einen Jugendtraum erfüllen und in eine Zeitebene reisen, die Milliarden Jahre vor der Entstehung unseres Sonnensystems liegt. Vorsorglich hat er sich mit einem kugelförmigen Mini-Raumgleiter ausgerüstet und macht sich auf die Reise — zurück in die Vergangenheit.

Seinerzeit befand sich das noch relativ junge Universum in unglaublichem Aufruhr: Planeten, Fixsterne und sogar eckige Himmelskörper schwirren kreuz und quer durch den Weltraum. Es kommt, wie's kommen mußte: durch ein unvorhergesehenes Ausweichmanöver kullert der Zeitschlüssel vom Armaturenbrett (dort hatte Johnny ihn achtlos abgelegt!), rutscht durch einen kleinen Schlitz im Einstiegsschacht ins Freie und schwebt jetzt schwerelos durchs All, inmitten gefährlich umherschwirrender Planeten und Meteoriten! Jetzt haben wir den Salat ...

Wenn Sie Johnny helfen möchten, wieder an seinen Schlüssel zu kommen, müssen Sie das Spiel laden:

```
LOAD "GET*",8
```

Nach dem Start mit RUN erscheint der Info-Screen (Bedeutung der Credits, Instruktionen zum Spiel usw.), ein Knopfdruck (Joystick Port 2) bringt Sie ins Startmenü, in dem sich die Schwierigkeitsstufe einstellen läßt: Easy, Medium, Hard. Der Unterschied liegt in der Zeitspanne, die Ihnen pro Level zur Verfügung steht: 30, 20 oder zehn Sekunden. Je nach Wahl erscheinen die Gegner in verschiedenen Farben: grau, blau oder grün.

[2] Level 10: wer die Lücke findet, hat das Spiel gelöst!



Ein Tip: im Startmenü läßt sich auch der Trainer-Modus aktivieren, wenn man ein bestimmtes Datum blind per Tastatur eingibt. Welches? Finden Sie's doch selbst heraus!

Nach zweimaligem Tipp auf den Feuerknopf geht's in den ersten Level (Abb. 1). Der kreisförmige Raumgleiter taucht auf der rechten Seite auf, die Zeitpforte liegt genau gegenüber (links oben) – nur der Schlüssel schwebt mitten im Getümmel und wechselt ständig seine Position. An ihn heranzukommen, ist nahezu unmöglich – außer, man ist ein ausgefuchster Game-Profi. Bei jeder Kollision mit einem Planeten verliert man ein Leben.

Wenn man sich den Schlüssel (endlich) geschnappt hat, blinkt der Raumgleiter grün. Jetzt nichts wie hin zur Zeitpforte und erneut Feuerknopf drücken – plötzlich hat man drei neue Türen vor sich. In den nächsten Level (Abb. 2) kommt man erst, wenn man den richtigen Eingang gefunden hat (zu dem also der Schlüssel paßt!).

Steckt man ihn ins falsche Loch, darf man's mit der nächsten Tür versuchen, büßt aber auch ein Leben ein. Manchmal paßt der Code-Schlüssel auch bei zwei Türen (dann ist egal, welche Sie erwischen), und wenn Sie ganz großes Glück haben, bekommen Sie hinter der Tür sogar noch ein Extraleben!

Mit der SPACE-Taste läßt sich während des Spiels der Pausen-Modus aktivieren, mit einer Bewegung des Joysticks hebt man ihn wieder auf.

Wurde der Lebensvorrat restlos vergeigt, muß man wieder bei Level 1 beginnen — sorry! (bl)

Kurzinfo: Get it!

Programmart: Geschicklichkeit
Laden: LOAD "GET IT!",8
Starten: nach dem Laden RUN eingeben
Steuerung: Joystick Port 2
Besonderheiten: Positionen des Zeitschlüssels werden per Zufallsgenerator erzeugt
Benötigte Blocks: 112
Programmautoren: André Schröder/André Vügteveen

Crush'em up! – der Kalorienbomber

Knusper, knusper Knäuschen

Folgen Sie dem Krümelmonster Crunchy ins Schlaraffenland, wo's von Süßigkeiten nur so wimmelt – aber beißen Sie sich dabei nicht die Zähne aus ...



Im Start-Screen sind die Einstellungen des Spiels festzulegen

Wer träumt nicht von jenem Land, in dem's nur bunte Gummibärchen, Schokolade aus reiner Alpenmilch und Knusperriegel gibt (die für die kleine Pause zwischendurch) – noch dazu gratis? Crunchy, unser kugelrundes Krümelmonster lebt dort in Saus und Braus und frißt sich unersättlich durch Bonbon- und Schokoladenberge.

Laden Sie das Spiel mit

```
LOAD "CRUSH*",8
```

von der beiliegenden Disk und starten Sie mit RUN.

Kurz darauf erscheint der Intro-Bildschirm (Abb. 1). Dort läuft ein Demo ab (Trainer-Mode), diverse Manipulationsmöglichkeiten stehen jetzt zur Verfügung (Tabelle). Wenn Sie das Spiel erstmals starten, sollten Sie Ihren Namen eingeben (Taste <N>, wird in der Datei "CRUSH.PLAYER" gespeichert).

Sind alle Einstellungen o.k., kann's per Tipp auf den Feuerknopf losgehen: Auf dem Screen taucht ein buntes Labyrinth aus süßen Leckereien auf. Mittendrin wartet Crunchy, das orangefarbene Schlemmermonster. Es ist dringend nötig, seinen Bedarf an Süßigkeiten zu decken: sonst wird der Kleine sehr schnell wütend!

Crush'em up!+ (Formate)

Spielelement	Adreßposition	Funktion
Modul (Spielstein)	Byte 0	Bildcode 1. Zeichen
	Byte 1	RAM-Color
Area (Level-Screen)	Byte 0 bis 119	Modulnummern
	Byte 120/121	Crunchy-Sprite x/y-Startposition
	Byte 122/123	Crunchy-Video-RAM (Startadresse)
Player	Byte 0 bis 11	Bildcodes des Spielernamens
	Byte 12/13	Startadresse der erreichten Area
	Byte 14/15	erreichte Area-Nr. (Bildcode)

Bewegen Sie Crunchy durch den Level-Screen (Area). Violettfarbene Bonbons, die seinen Weg kreuzen, werden sofort verspeist, die gelben Zitronen sind allerdings nicht nach seinem Geschmack. Naserümpfend schiebt er sie beiseite (falls sie nicht durch ein Hindernis blockiert sind!).

Sollte sich unser Vielfraß den Weg verbauen oder von Zitronen eingeschlossen sein, kann man ihn per Druck auf den Feuerknopf befreien und einen neuen Versuch starten (allerding wird der Level restauriert, Sie müssen also wieder von vorne beginnen).

Crush'em up!+ (Tastaturfunktionen)

aktueller Modus	Taste	Funktion
Intro-Screen		
	<N>	Spielernamen eingeben:
	<+>/<->	Zeichen auf/ab
	<SPACE>	Leerzeichen
	<RETURN>	nächstes Zeichen
	<T>	Trainer-Modus einstellen, Area wählen:
	<+>/<->	Area auf/ab
	<RETURN>	zurück
	<E>	Sprung in den Editor-Modus
	Joystick Port 1	hoch/runter <+>/<-> Spielernamen wählen
	<CLR>	neue Spielerliste anlegen (Datei "CRUSH.PLAYER")
	Feuerknopf:	Game-Modus (Spielstart)
im Spiel	Feuerknopf	Spielabbruch
Editor	<CRSR>	aufwärts/abwärts/links/rechts
	<SPACE>	Modul wählen: <+>/<-> `Modul auf/ab
	<RETURN>	Modul setzen
	<+>/<->	Area auf/ab
		aktuelle Cursor-position = x/y—Startkoordinate der Spielfigur
	<CLR>	Area-Screen löschen
	<L>	Level-Datei von Disk laden
	<S>	Areas auf Disk speichern (ab AREA 00 bis zur aktuellen AREA-Nummer!)
	<Pfeil links>	zurück ins INTRO

Für seine heißgeliebten grünen Fruchtgummis geht Crunchy meilenweit — er weigert sich, das Spielfeld zu verlassen, bevor nicht alle verschlungen sind. Erst dann läßt sich das EXIT-Feld ansteuern.

Der persönliche Spielstand wird automatisch mit Ihrem Namen auf Disk gespeichert. Anschließend springt das Programm wieder in den Intro-Screen.

Das Programm enthält einen Level-Editor, mit dem sich eigene Areas basteln lassen. Den Rahmen-Cursor bewegt man per <CRSR> aufwärts/abwärts über den gesamten Screen; mit <SPACE> wechselt man an aktueller Position das Aussehen des Spielsteins (Module), per <RETURN> wird er im Level-Bildschirm fixiert. Mit <> verläßt man den Editor-Modus. Geänderte Levels sollte man zuvor nach Tipp auf <S> auf Disk speichern, damit sie auch künftig bei jedem Neustart zur Verfügung stehen.

Wer sich für die Speicheraufteilung des Spiel interessiert, muß sich die Tabellen 2 und 3 ansehen. Und jetzt viel Spaß beim Knabbern und Mampfen! Wenn's nicht gleich auf Anhieb klappt, sollte man den Trainer-Modus aktivieren und die Methodik studieren, mit der Crunchy über den Bildschirm jagt und Lawinen von Smarties Verschlingt.

(bl)

Kurzinfo: Crush'em up!+

Programmart: Geschicklichkeit
Laden: LOAD "CRUSH'EM UP!+",8
Starten: nach dem Laden RUN eingeben
Steuerung: Joystick Port 1
Besonderheiten: integrierter Level-Editor, Trainermodus
Benötigte Blocks: 41
Programmautor: Michael Oltmanns

Action total!
Jetzt auf Diskette



Neu! Ab sofort im Handel

Cheeky Twins — Spielspaß zu zweit

Gefährliche Diamantensuche

Nach Luft ringend schleppen sich die Bewohner des Planeten XNYL die Straßen entlang. Nur eine Frage der Zeit, bis alle erstickt sind — außer man findet eine Möglichkeit, die "Atmosphere-Machine" zum Laufen zu bringen!

Ein munteres Völkchen, die "Jams" vom Planeten XNYL — immer gut gelaunt, sehr genügsam, leben nur von Luft und Liebe! Während mit letzterer noch alles im Lot ist, wird Luft neuerdings verteufelt knapp: zweifellos ein Resultat allzu sorglosen Umgangs mit Luftverschmutzung und Abgaskontrolle.

Die genialen Zwillinge Pin und Ball, Erfinder und Hardware-Bastler aus Leidenschaft, wollen die mißliche Lage mit ihrer brandneuen Entdeckung, der "Atmosphere-Machine", beheben, aber: Zur Herstellung neuer Luft sind unheimlich viele Diamanten nötig. Auf XNYL gibt's diese wertvollen Klunker aber schon lange nicht mehr: Alle Minen wurden bis auf den letzten Splitter ausgebeutet und die Edelsteine zu Höchstpreisen in der gesamten Galaxis verkauft. Jetzt sieht's so aus, als müßten die Jams eine bittere Erkenntnis akzeptieren: Geld kann man weder essen noch atmen!

So schnell gibt unser Zwillingspärchen aber nicht auf: Pin und Ball machen sich im Raumschiff auf den Weg, um andere Sternensysteme nach Diamanten zu durchforsten.

Total überladen

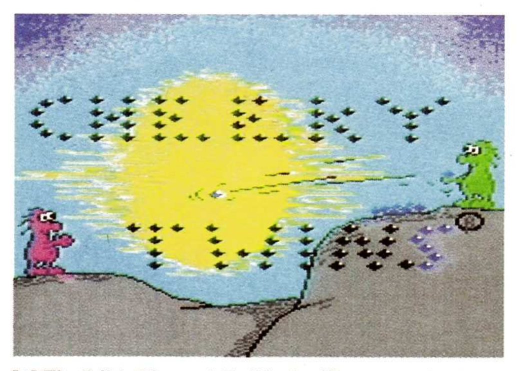
Nach vielen Galaxismeilen und vergeblichen Anläufen werden sie endlich fündig: Auf einem unbewohnten Planeten am Rande der Milchstraße liegen die Edelsteine wie reife Äpfel auf dem Boden herum — man muß sie nur noch einsammeln. Pin und Ball schaufeln die Diamanten tonnenweise ins Raumschiff, bis es beinahe zu bersten droht, und machen sich auf den Heimweg nach XNYL. Während der Reise kracht das Schiff in allen Fugen (hoffnungslos überladen!). Gerade, als die Zwillinge einen grünlich schimmernden Planeten überfliegen, bricht das Raumschiff auseinander: Pin und Ball überleben nur dank der Rettungskapsel.

Das Dilemma des Raumkreuzers läßt sich leicht beheben: Auto-Reparaturmechanismus aktivieren, fertig ... aber die Diamantenladung ist überall auf dem Planeten verstreut! Die Edelsteine müssen Stück für Stück wieder eingesammelt werden, wenn man das Volk der Jams retten will — vorher ist gar nicht daran zu denken, wieder nach XNYL zurückzukehren:

```
LOAD "  CHEEK*",8
```

Beachten Sie die beiden Leerzeichen vor der Abkürzung des Dateinamens! Vor dem Start mit RUN sollten Sie sich einen Mitspieler suchen und jeweils einen Joystick in Port 1 und 2 anstöpseln.

Nach dem Start mit RUN erscheint das Titelbild (Abb. 1); unten scrollt horizontal der Text zur Spielstory vorbei, während das Hauptprogramm (Datei "CT.THE GAME") geladen wird.



[1] Titelbild: Pin und Ball beim Einsammeln der lebenswichtigen Diamanten



[2] Kein einziger Diamant darf übrigbleiben — sonst kommt man nicht in den nächsten Level!

Als Pin und Ball per Rettungskapsel auf dem unbekannten Himmelskörper gelandet sind, merken sie erst, daß er bewohnt ist: grüne und rote Schleimmonster wuseln auf Wohnebenen hin und her, die durch steile Leitern miteinander verbunden sind, häßliche Vögel schwirren durch die Luft. Die wertvollen Diamanten liegen überall verstreut (Abb. 2).

Zum Glück sind die Zwillinge mit Vitaminschleudern ausgestattet, die man auf Knopfdruck aktiviert — um sich gegen Monster und anderes Getier wehren zu können (manche sind zäh und vertragen etliche Vitaminsalven, bevor sie den Geist aufgeben!). Erst, wenn ein Level total leergefegt ist, kommt man automatisch in den nächsten.

Per Commodore-Taste schaltet man den Pausenmodus ein, nach Tipp auf den Feuerknopf geht's wieder weiter.

Mit <RUN/STOP> läßt sich das Spiel jederzeit abbrechen: dann kehrt man zum Info-Start-Screen zurück und beginnt per Knopfdruck wieder in Level 1.

Jeder Spieler hat zu Beginn drei Leben und außerdem 100 Sekunden Zeit, alle Diamanten einzusacken und den Monstern den Garaus zu machen (das bringt 1000 Punkte für die Score-Anzeige, ein Diamant dagegen nur 50 Zähler). Selbstverständlich kann man auch alleine spielen, dann muß man aber die Joystick-Portbelegung beachten:

— Spieler 1 = Port 2,
— Spieler 2 = Port 1.

Im Spiel gibt's einen Cheat-Modus, der automatisch in den nächsten Level führt (im Info-Bildschirm wird man ausdrücklich darauf hingewiesen). Die Tastenkombination wollen wir aber nicht verraten: die müssen Sie schon selbst herausfinden! Jeder Kontakt mit einem Monster kostet ein Leben — ebenso, wenn die Zeit verstrichen ist. Außerdem sollte man beim heißen Kampf mit den Schleimmonstern darauf achten, nicht versehentlich den Zwillingsbruder zu treffen: Dann verliert der nämlich ebenfalls ein Leben! Sind alle 33 Level erfolgreich passiert, wird die Endsequenz aktiviert.

Good Luck bei der Jagd auf die verlorenen Diamanten! (bl)

Kurzinfo: Cheeky Twins

Programmart: Geschicklichkeit
Laden: LOAD " CHEEKY TWINS ",8
Starten: nach dem Laden RUN eingeben
Besonderheiten: Ein- oder Zwei-Spieler-Modus, bei der Eingabe des Dateinamens ohne Joker <*> unbedingt zwei Leerzeichen vor und hinter den Dateinamen setzen!
Benötigte Blocks: 201
Programmautor: Jan Krolzig

Bubbles – lautlos im Weltraum

Das Seifenblasen-Syndrom

Die Waschmittelwerbung des Jahres 3010 hat's geschafft: erklärtes Lieblings-Hobby der Planetenbewohner unserer Galaxis ist inzwischen Waschen, Scheuern und Putzen. Doch welche Gefahren das heraufbeschwört ...

Der ökologische Universumschock steht kurz bevor: 500 Jahre lang hat man den ganzen Müll einfach ins All gekippt. Keiner macht sich Gedanken über den Weltraumschrott. Alte Satelliten hat man z.B. einfach abgeschaltet, radioaktive Teile treiben durchs Universum. Biologische Abfälle modern auf den Asteroiden und Atommüll-Container verbrennen in den Sonnen der Milchstraße.

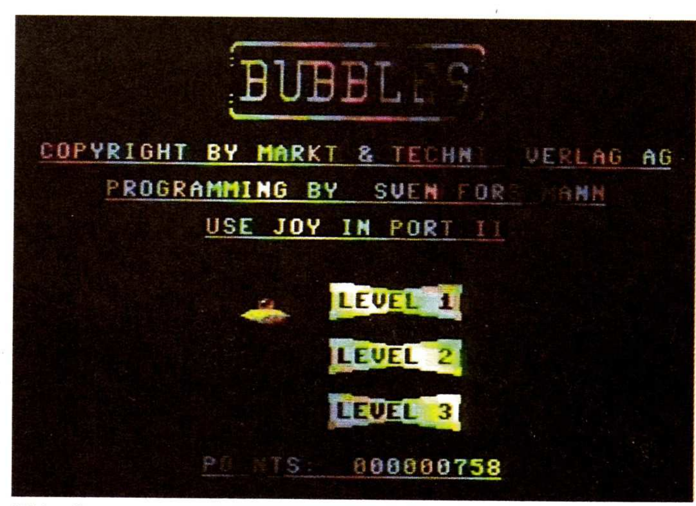
Doch das ist noch lange nicht das Schlimmste: das absolute Grauen sind die ultraweißen, megakompakten und frühlingsduftenden Waschpulver — verpackt in ergonomisch gestylten Faltkartons mit automatischer Dosierungssteuerung. Durch fünfminütige Wiederholung aller Waschmittelspots des gesamten Universums, verfielen die Bewohner in einen absoluten Kaufrausch. Seitdem arbeiten die Produktionsbetriebe auf den Waschpulverplaneten Sunilia und DASH X-II mit voller Kraft: rund um die Uhr stoßen sie Milliarden Tonnen von Waschmitteln aus. Riesige Cargo-Raumkreuzer transportieren das weiße Pulver auch in die entlegensten Orte der Milchstraße. Die Aktien der Chemiekonzere steigen in schwindelnde Höhen, die Wertpapiere bekommt man mittlerweile nur noch gegen kostbares Bariumtitanat.

[1] Bei der kleinsten Berührung einer Seifenblase wird das Schiff manövrierunfähig

Nicht sauber, sondern rein ...

Die Besatzungsmitglieder der meisten Raumschiffe haben inzwischen auch nur noch ein Hobby (nämlich waschen!), keiner achtet mehr auf die Kontrollinstrumente in der Schiffskanzel. Nicht selten kommt es so zu schrecklichen Crashs, wobei Millionen Tonnen Waschmittel auslaufen. Durch die Erschütterung und die enorme Hitze bei den Zusammenstößen bilden sich unglaublich große Seifenblasenteppiche, die umso undurchdringlicher werden, je näher man den Cargo-Schiffen kommt.

Ein kleines, sehr wendiges Raumschiff (die "Bubbles 1") kreuzt zufällig den Weg zweier soeben verunglückter Supertanker. Für eine derart winzige Untertasse wie die Bubbles sind die Riesenblasen jedoch enorm gefährlich: die Triebwerke verkleben, aus den Bullaugen werden Milchglasfenster. Das Schlimmste aber ist der Hauch von Veilchen- und Frühlingsduft, der dann durch alle Gänge des Raumschiffs zieht.Es gibt nur einen Weg, dem Verhängnis zu entgehen: die Bubbles 1 ist so raffiniert durch den Seifenblasenteppich zu steuern, daß nicht ein einziges Bläschen berührt wird:



[2] Im Startbildschirm einstellen: Welcher Level darf's denn sein?

```
LOAD "BUBBLES-GAME",8
```

Nach dem Start mit RUN wählt man den Start-Level (Abb. 2). Per Knopfdruck geht's ins Spiel.

Level 1 ist nur zum Eingewöhnen, im zweiten geht's aber dann richtig zur Sache (Abb. 1). Level 3 ist nur noch etwas für Joystick-Akrobaten: da entwicklen sich ganze Blasenketten, die auf die Untertasse zutreiben.

Das Raumfahrzeug läßt sich per Joystick nach links, und rechts bewegen, um dem Schaumblasen-Schwall auszuweichen. Für umfangreichere Ausweichmanöver muß man den Joystick nach oben oder unten drücken. Ausweichen (also diagonale Joystick-Richtungen) sind nicht möglich, da der Weltraumschrott den Weg blockiert. Und da die gesamte Crew ebenfalls nur ans Putzen und Waschen denkt, hat man beim Start vor vielen Monaten doch tatsächlich vergessen, sich mit Laserkanonen und Terminator-Waffen auszurüsten — dann könnte man die Seifenblasen mit einem Treffer zum Platzen bringen.So aber müssen Sie versuchen, die Untertasse heil durchs Blasen-Inferno zu lenken: je weiter Sie kommen, desto mehr Punkte gibt's!

Das Spiel wurde ausschließlich mit den Hilfsmitteln und Tools des Spiel-Generator "Game-Maker" im 64'er-Sonderheft 94 entwickelt

Andree Herman/bl

Kurzinfo: Bubbles-Game:

Programmart: Geschicklichkeit
Laden: LOAD "BUBBLES-GAME",8
Starten: nach dem Laden RUN eingeben
Steuerung: Joystick Port 2
Besonderheiten: Spiel besitzt keine Ende-Funktion, läßt sich aber per <RUN/STOP RESTORE> jederzeit abbrechen
Benötigte Blocks: 16
Programmautor: Sven Forstmann



Gut merken:nach 15 Sekunden verschwindet das Bild!

Puzzlemaster — für Knobel-Experten

Keiner weiß, was wo hingehört...

Gutes Gedächtnis und Kombinationsgabe sind die Voraussetzungen zu diesem kniffligen Spiel: nur 15 Sekunden bleiben, sich das Bild auf dem Screen einzuprägen — dann wird es in Einzelteile von Briefmarkengröße zerlegt!

Absolut gut gelungen, diese Umsetzung für den C 64 einer beliebten Beschäftigungstherapie für lange Winterabende. Der Vorteil: Halbfertige Puzzles auf dem Bildschirm lassen sich nicht von boshaften Geschwistern durcheinanderbringen. Natürlich gibt's auch einen Pferdefuß: Es bleibt nur wenig Zeit, den aktuellen Hires-Screen wieder zusammenzusetzen!

Nach dem Laden mit

```
LOAD "  PUZ*",8
```

und dem Start mit RUN wird das Programm entpackt. Achten Sie unbedingt auf die zwei Leerzeichen vor dem abgekürzten Dateinamen!

Anschließend lädt das Programm den High score ("Hall of Fame"). Der Titel-Screen taucht auf, darunter die Bestenliste. Das Intro überspringt man per Feuerknopf (Joystick Port 2).

Wenn Sie die jeweiligen Level-Paßwörter wissen, können Sie bei der folgenden Abfrage das gewünschte eingeben — unmittelbar nach Spielstart (also für Spielstufe 1) ist's nicht nötig: da genügt ein Tipp auf <RETURN>. Nach jedem erfolgreich absolvierten Level verrät der Computer automatisch dessen Paßwort.

Die Code-Wörter wurden deshalb integriert, um dem Spieler quasi eine "Game-Save"-Funktion zu bieten: Puzzlemaster ist beileibe kein Spiel, das nach einer knappen Viertelstunde schon vorbei ist!

Alternativ zu Paßwörtern lassen sich auch andere eingeben, die bestimmte Funktionen aktivieren (etwa Cheats, wer weiß?).Das Hauptprogramm und der entsprechende Level (Nr. 1 bis 6) werden mit Sound-Unterstützung in den Speicher des C 64 geholt. In der oberen Hälfte des Spiel-Screens bleibt das Bild stehen, das man zusammensetzen muß (Abb.); die untere Bildschirmhälfte enthält die Statusanzeigen (Level, Credits, Score) und die Puzzle-Einzelteile.

Prägen Sie sich das Bild gut ein, Sie haben ja nur 15 Sekunden Zeit, bevor es verschwindet und ein gähnend leerer Bildschirm Sie angrinst. Dafür erscheinen jetzt im unteren Bildschirmbereich die Einzelteile des Hires-Screens, die man per Joystick nach links und rechts scrollt. Die Info-Zeile darüber benutzt der Puzzlemaster, um überflüssige (sprich hämische) Bemerkungen zum Spielverlauf abzugeben. Hier erfährt man auch das Paßwort, wenn man einen Level geschafft hat.

Wählen Sie nur das Puzzle-Teil aus, das Sie auf dem (noch leeren) Screen plazieren möchten. Die Reihenfolge wird bei jedem Spiel neu gemischt (per Zufallsfaktor). Außerdem zieht der Computer zehn Credits ab, wenn Sie's nicht auf Anhieb im Zeitlimit schaffen.

Das gewählte Puzzle-Segment erscheint nun in der oberen Bildschirmhälfte und läßt sich per Joystick über den gesamten Screen bewegen. Mit dem Feuerknopf plaziert man es an aktueller Position. War's die richtige Stelle, bleibt die Puzzle-Briefmarke dort kleben und man bekommt 15 Credits — andernfalls bleibt die Fläche leer und das Teil kehrt blitzschnell in die Scroll-Zeile zurück. Allerdings sind Sie jetzt um zehn Credits ärmer. Der aktuelle Level ist beendet, wenn das Bild zusammengefügt ist und so aussieht wie bei Spielbeginn. Dann erhalten Sie einen Punktebonus (wird aus der Anzahl der verbleibenden Credits berechnet) und das Level-Paßwort (gut merken oder aufschreiben!). Nach dem sechsten Level erscheint die Endsequenz. Das Spiel ist aber auch beendet, wenn Sie keine Credits mehr haben. Und per <RUN/STOP> läßt sich das Spiel auch vorzeitig abbrechen. Allerdings gibt's auch eine Tastenkombination, die den nächsten Level aufruft (die müssen Sie selbst herausfinden!)

High-score-Liste

Haben Sie genug Punkte gesammelt (mindestens "1010"), dürfen Sie sich in der "Hall of Fame" verewigen (die Buchstaben wählt man per Joystick). Wichtig: Der High score wird automatisch gespeichert, die Diskette darf also auf keinen Fall schreibgeschützt sein (wie z.B. die Rückseite unserer Sonderheftdisk)! Das Programmierer-Team (s. Kasten) wünscht Ihnen viel Spaß beim Puzzeln und jede Menge Geduld und Ausdauer! Eines Tages sind auch Sie ein Puzzle-Master. (bl)

Autoren-Steckbrief

Name der Gruppe: Sanctum Designs
TIM-CHRISTOPH HAGEN
geboren am: 27. März 1975
Wohnort: Itzehoe
Hobbies: Grafik programmieren mit dem C 64, Gitarre spielen, Musik hören
Schulbildung: 1981 bis 1985, Grundschule Wellenkamp, Itzehoe seit 1985 Gymnasium AVS IZ
vorgesehener Abschluß: Abitur 1994
Zukunftspläne: Ausbildung zum Wirtschaftsinformatiker
Computer: C 64 (seit 1987)

SEBASTIAN DAMMAN
geboren am: 7. Mai 1974
Wohnort: Münsterdorf
Hobbies: Programmieren, Musikstücke komponieren, Gitarre, Keyboard
Schulbildung: 1981 bis 1985, Grundschule Münsterdorf seit 1985 Gymnasium AVS IZ
vorgesehener Abschluß: Abitur 1994
Zukunftspläne: Anglistik/Sprachen-Studium
Computer: C 64 (seit 1987) Atari ST (seit 1988)

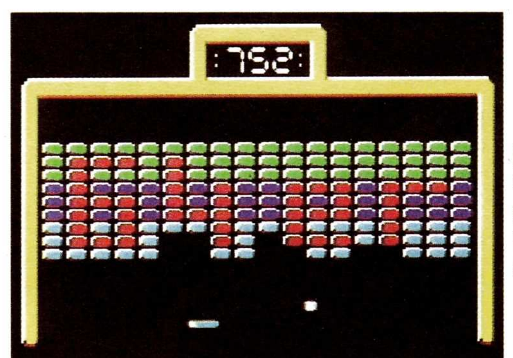
Kurzinfo: Puzzlemaster

Programmart: Strategie-/Knobelspiel
Laden: LOAD " PUZZLEMASTER ",8
Starten: nach dem Laden RUN eingeben
Steuerung: Joystick Port 2
Besonderheiten: Bei der Eingabe des vollen Dateinamens ist darauf zu achten, daß sich vorne und hinten jeweils zwei Leerzeichen befinden müssen. Sie dürfen die Datei nicht umbenennen!
Benötigte Blocks: 259
Programmautoren: Tim-Christoph Hagen/Sebastian Damman

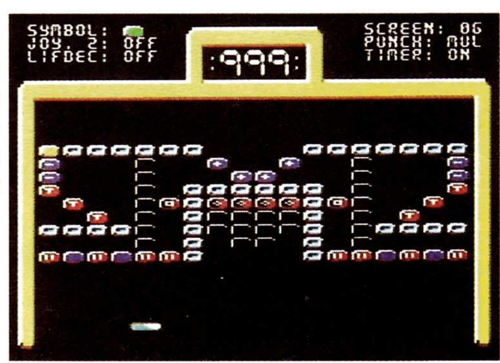

Praxis-Wissen für den
PCgo!
NEU
Tuning: 486er noch schneller
Mehr Power durch Quarztausch
SEITE 70
Das Dream-Team: Grafikkarte & Monitor
Test: die besten 12 Grafikkarten und 12 Monitore
Lohnt sich Local-Bus?
DOS: Welches ist das schnellste?
MS-DOS 5.0, 6.0, Novell-DOS 7
SEITE 100
Bauanleitung: Messen und Steuern mit dem PC
Neue Serie: universelles PC-Meß- und Regel-Interface
SEITE 65
Tuning: Probleme beim CD-ROM-Einbau?
So umgehen Sie Installations-Fallen
SEITE 70
Zum Kennenlernen 1 Heft gratis
PCgo!
und Sie werden noch besser
Das neue Praxis-Magazin für alle privaten PC-User, die aktiv sind und mitmachen wollen.
PCgo! heißt Faszination, Hobby, dazu viele Ideen und Tricks, jeden Monat neu.
Starten Sie mit diesem Coupon. Ihr Gratis-PCgo! und die Begrüßungsdiskette sind reserviert!
PCgo! Test Order
Jetzt bestellen per Post oder Fax: 07132-959244
Bitte einsenden an: PCgo! Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm
Ja, Ich möchte PCgo! testen. Senden Sie mir kostenlos 1 aktuelle Ausgabe PCgo! und meine Begrüßungsdiskette. Wenn mich PCgo! überzeugt, brauche ich nichts zu tun, ich erhalte PCgo! dann zum günstigen Jahres-Abo-Preis von nur 72,- DM. Verzichte ich auf die Abo-Vorteile, dann teile ich Ihnen 7 Tage nach Erhalt meiner Gratis-Ausgabe dies kurz mit. Den Bezug kann ich jederzeit kündigen. Die Begrüßungsdiskette gehört auf jeden Fall mir.
Name/Vorname
Straße/Hausnummer
PLZ/Ort
Telefon (Vorwahl)
Datum/1.Unterschrift
Ich bezahle mein Abo ❑ per Rechnung ❑ per Bankeinzug
Geldinstitut
BLZ / Kontonummer
Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei PCgo! Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufen wird. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift.
GO 64 93
Datum/2.Unterschrift
Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei PCgo! Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufen wird. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Explosion — sprengen Sie die Energiemauer!

Die tödliche Barriere



[1] Beeilen Sie sich, die todbringende Energiemauer zu zerstören!

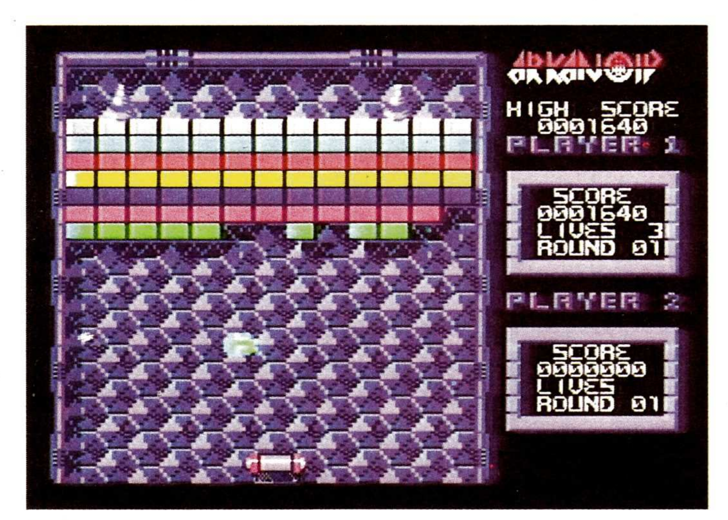


[2] Maximal 22 Levels lassen sich im Editor-Modus bearbeiten

Nicht nur auf der Erde, auch im Universum ist Lebensraum knapp geworden: Eine wilde Horde Außerirdischer hat sich unseren Planeten als neues Domizil auserkoren. Ein teuflischer Plan soll die Menschheit ausrotten ...

Höchste Alarmstufe: Die vorgeschobenen Raumwachstationen nahe des Asteroiden-Gürtels melden den Anflug einer ungeheuren Raumkreuzer-Armada aus dem Wega-System — offensichtlich ist die Erde das Ziel. In fieberhafter Eile mobilisiert das Weltverteidigungsministerium alle verfügbaren Raumflotten und Abfangjäger; die Nerven der Bodentruppen sind zum Zerreißen gespannt — jede Sekunde kann die erste tödliche Laserbombe auf der Erdoberfläche einschlagen!

Plötzlich melden die Außenposten, daß die feindlichen Raumschiffe unmittelbar nach Eintauchen in die Stratosphäre gestoppt haben, aber dabei sind, in Windeseile eine gefährliche Energiemauer in der Atmosphäre aufzubauen. Aus sicherer Entfernung sollen unzählige Space-Bomben alles Leben auf der Erde auslöschen.



[3] Stand Pate: der Game-Klassiker "Arkanoid"

Die W.D.O (World Defense Organisation) hat diesen Ernstfall schon vor längerer Zeit ins Kalkül gezogen und den Prototyp eines Abfang-Raumkreuzers entwickelt, dessen Energie-Schutzschirm gegen alle bislang bekannten Strahlen und Laserbomben unempfindlich ist und angreifende Objekte sogar dahin zurückschleudert, wo sie hergekommen sind. Da sich aber die Regierungen unseres Planeten (wie immer) nicht über die Finanzierung einigen konnten, ging das Verteidigungsschiff nicht in Produktion — es blieb bei dem einzigen Exemplar, dem Prototyp NC.

Man holt den verstaubten Abfangjäger aus dem Hangar, aktiviert ihn und schickt ihn hoch in die Stratosphäre (im Cockpit sitzen natürlich Sie!). Das Schiff soll die Flugbahn der Space-Bomben kreuzen, die tödlichen Geschosse wieder zurückschleudern und damit die Energiemauer der Aliens vernichten.

Laden Sie also das Spiel mit:

```
LOAD "EXPLOSION",8
```

und starten Sie mit RUN. Der Joystick gehört in Port 2.

Man kann sich aussuchen, wie man mit den Alien-Bomben umspringen will:

Speed

Klick auf diesen Menüpunkt aktiviert die untere Menüleiste: *Ugly, Fast, OK (Voreinstellung), nice, slow, lame und Baby (-leicht).*

Play Game

... aktiviert das Spielfeld (Abb. 1). Oben verringert sich rasend schnell die Anzeige der verbleibenden Zeit (sie beginnt bei "999"). Unten liegt Ihr Raumschiff auf der Lauer, das sich per Joystick nach links oder rechts bewegen läßt. Es dauert nicht lange, dann schießt die erste Bombe blitzschnell aus der Mauer und macht sich auf den Weg zur Erde. Sie müssen versuchen, sie zu erwischen und zurückzuschleudern — damit einer der bunten Blöcke (hell-/dunkelblau, rot und grün) im Energiewall explodiert. Man muß die gesamte Mauer im Zeitlimit zerstören — dann ist die Erde gerettet!

Briefing

... bringt Infos zur Spielstory und erläutert die Bedeutung der verschiedenfarbigen Mauersteine. Per <SPACE> geht's wieder zurück ins Spielfeld.

LV-Edit

Wem der Spielfeldaufbau nicht gefällt, kann sich individuelle Levels zusammenstellen (Abb. 2). Dazu erscheint nach <RUN/STOP> ein Info-Bildschirm, in dem alle Editortasten aufgelistet sind. Insgesamt lassen sich 22 Screens (= Levels) einrichten, Nr. 9 bis 22 sind aber noch leer (man darf sie nach Herzenslust mit neuen Energieblöcken ausstatten). Per <F1> bzw. <F3> blättert man in den Level-Screens, mit <F7> geht's wieder zurück ins Spielmenü. Ab sofort spielt man mit dem vorher eingestellten Level-Screen. Geänderte Level-Dateien lassen sich speichern und laden.

Das Spiel erinnert an die C-64-Game-Klassiker "Arkanoid" (Abb. 3) und "Breakout", ohne sie aber zu kopieren.(bl)

Kurzinfo: Explosion

Programmart: Geschicklichkeit
Laden: LOAD "EXPLOSION",8
Starten: nach dem Laden RUN eingeben
Steuerung: Joystick Port 2
Besonderheiten: mit dem integrierten Level-Editor lassen sich bis zu 22 neue Spielfelder entwerfen
Benötigte Blocks: 61
Programmautor: Christian Dombacher

Pac-Family 64 — aufgemotzter Klassiker

Friß oder stirb!

Statistik- und Grafik-Chart-Fans behaupten, er schaue wie ein großmäuliges Tortendiagramm aus: "Pac-Man", der ungekrönte Spielhallen-König aus den Anfangszeiten der Computer-Games!

Es gibt kaum einen Spiele-Freak, der nicht auf Anhieb eine Pac-Man-Version aus der Diskettenbox hervorkramen könnte: egal, ob für den C64, Amiga oder PC – Pac-Man gibt's für alle Computertypen.

Obwohl das Spielprinzip bereits viel älter ist als derzeit aktuelle Computer, hat es seinen Reiz nie verloren: immer neuere und raffiniertere Varianten begeisterten Pac-Man-Fans. 1981 erschien der gelbe Zwerg erstmals auf der Mattscheibe – allerdings wuselte er damals noch nicht auf Home- oder Personalcomputern über den Screen, sondern nur in den großen Standautomaten der Spielhallen.

Als der C64 den deutschen Markt eroberte, gab es kaum Software für den "Brotkasten". Ziemlich schnell reagierte die Software-Branche, und "Pac-Man" eroberte im Sturm die C-64-Fans.

Das Spiel existiert inzwischen in unzähligen Versionen; jede hat ihre speziellen Reize: zweidimensional oder 3-D, mal gelb oder grün — manchmal hat Pac-Man sogar eine Freundin ("Pac-Woman"). Erst kürzlich fraßen sich die beiden bis zum Standesamt durch, dann kam schnell Nachwuchs – jetzt sind sie die "Pac-Familiy 64":

```
LOAD "PAC*",8
```

Nach dem Start mit RUN lädt der Computer die Info-Datei (mit aktueller High-Score-Liste). Auf Knopfdruck (Joystick Port 2) erscheint ein Wahlmenü, in dem man den gewünschten Schwierigkeitsgrad einstellt (Beginner, Soccer, Expert oder Pacelite); dann bringt der Screen das Tummelfeld unseres Pac-Man (Abb.).

Das Spielprinzip entspricht der Urversion, nur ist es bedeutend schwieriger und bietet einige Features mehr: harte Dollars liegen im Labyrinth verstreut, die man schleunigst einsammeln sollte. Doch übellaunige und hinterhältige Labyrinth-Geister machen unserer Pac-Family das Leben zur Hölle. Durch fiese Tricks kommt Pac-Man oft in arge Nöte. Nicht nur die sechs Geister jagen ihn, sondern auch Spinnen und Wächter. Selbst Kanonen und nicht zuletzt der eigene Nachwuchs (verflixte Bengels!) setzen Paccy gehörig unter Druck.

Spezielle Spielvarianten

Geister und Spinnen versuchen mit allen Mitteln, die Pac-Familie zu stoppen. Unlautere Hilfsmittel sind die Norm: man stellt Wächter und Kanonen in die Gänge oder verbarrikadiert sie kurzerhand. Während Wächter nur den Weg blockieren, feuern die Kanonen sofort eine Salve ab, wenn Pac-Man vors Visier kommt.

Vor allem sollte er sich vor beweglichen Wänden hüten: einmal eingequetscht, gleicht Pac-Man einer Zitrone, die unter die Dampfwalze geraten ist! Im Labyrinth gibt's außerdem Einbahnstraßen, die sich nur in Pfeilrichtung durchfahren lassen.

Drückt man im Startbild den Feuerknopf gleichzeitig mit <RUN/STOP>, aktiviert man den Trainermodus: ab sofort hat Pac-Man unendlich viele Leben. Oder Sie schnappen sich einen Freund (der muß seinen Joystick in Port 1 stöpseln), dann kämpft man zu zweit gegen Spinnen und Labyrinth-Gesindel.

Das ganze Spiel besteht aus drei Levels: der erste (mit fünf Bildern) ist zum Eingewöhnen, der nächste (ebenfalls fünf Screens) bringt den Übergang ins Innere des Labyrinths. Erst ab Level 3 (also Bild 11) wird's so richtig spannend: Da ziehen die Unholde alle Register ihrer hinterhältigen Intrigen. 25 Leben bei Spielstart – hört sich zwar gut an, aber die Vielzahl der Bösewichter zehrt unablässig an diesem Vorrat: also immer auf der Hut bleiben!

Natürlich kann sich die Pac-Familie auch wehren: hat man eine Energiepille erwischt, färben sich die Geister blau und lassen sich verspeisen! Alle blauen Gespenster, die dennoch entkamen, bleiben blau und wirkungslos, bis Pac-Man sie erwischt. Das ist ein erfreulicher Unterschied zu alten Game-Versionen, in denen sich Gespenster nach einer bestimmten Zeit wieder regenerierten.

Pac-Family 64 (Punkte und Scores)

Bezeichnung des Elements	Wert
Little Point (normaler Dollar)	1
Arrow	2
Key	10
Door	40
Power Pill	100
Ghost	100 bis 600
Spider	200
Cherry	500
Strawberry	1000
Golden Dollar	2000
Tall-Pac-Figur	2000
Box	3000
drei ertappte Pac-Man-Kids	10000

Zauberstab contra Spinne

Wenn die Spinne kommt, wird's gefährlich: das Biest läßt sich nur per Zauberstab besiegen, den ihr Pac-Man entgegenschleudert. Energiepillen entlocken dem achtbeinigen Monster lediglich ein müdes Lächeln. Wirft Pac-Man aber vorbei und trifft z.B. eine Mauer, geht der Schuß nach hinten los: der Zauberstab kommt postwendend zurück und schickt Pac-Man ins Jenseits. Gegen die Geister richtet der Stab nichts aus.

Die grünen Pac-Kinder sind ungefährlich (schließlich gehören sie zur Familie). Aber die Schlingel haben nichts besseres zu tun, als mühsam gesammelte Dollars des Herrn Papa wieder im Labyrinth zu verstreuen. Um das zu verhindern, muß man sich die Kids schnappen!

Sind alle Leben verbraucht, dürfen Sie sich in die High-score-Liste eintragen (Datei "IS SUPER"), die auf Disk gesichert wird. <RUN/STOP> unterbricht das Spiel (Pausenfunktion), <RESTORE> startet es wieder im ersten Level – in der Besten-Liste dürfen Sie sich dann allerdings nicht mehr verewigen (egal, welche Punktzahl man vorher erreicht hat, s. Tabelle)!

(Andree Herman/bl)

Kurzinfo: Pac-Family 64

Programmart: Geschicklichkeit
Laden: LOAD"PAC-FAMILY 64",8:
Starten: RUN
Besonderheiten: Pac-Kids verstreuen gesammelte Dollars wieder in Gängen des Labyrinths!
Benötigte Blocks:140
Programmautor: Bernhard Michelis

"Cyborg 2900" gelöst

Da fliegt ihm das Blech weg!

Erinnern Sie sich an unser 3-D-Adventure im 64'er-Sonderheft 90? Offensichtlich ist es nicht so einfach, den Maschinenmenschen Cyborg 2900 ins Jenseits zu schicken! Hier ist der komplette Lösungsweg.

Laden Sie das Spiel und schlüpfen Sie in die Rolle des Androiden Cyborg 3000, der seinen außer Kontrolle geratenen Artgenossen finden und vernichten muß.

Bei der Pyramide beginnt das gefährliche Abenteuer. Nach einer unvermeidlichen Inspektionsrundfahrt rund ums Pharaonen-Grabmal ist man sicher: Es gibt nur den einen Eingang! (Abb. 1).

In der Pyramide sollte man versuchen, alle möglichen Objekte zu aktivieren oder abzuschießen. Und siehe da: An der Wand links neben den Eingang ballert man auf ein Rechteck — es erscheint eine Nachricht. Darin bekommt man den Auftrag, den Cyborg 2900 zu finden und zu zerstören. Für diese Aktion gibt's 50 Punkte.

Durch den nächsten Eingang kommt man in einen geheimnisvollen Raum mit einem Sarg. Alle Versuche, den zu öffnen, scheitern. In der Mitte des Raumes entdeckt der Cyborg 3000 ein Quadrat (Abb. 2). Leider klappt's nicht, es zu aktivieren. Wutentbrannt feuert er drauflos: geschafft! Eine weitere Tür öffnet sich (und man hat wieder 50 Punkte eingesackt!).

Der Raum der 1000 Augen

Tja was nun? Jetzt sind's zwei Türen. Der Cyborg 3000 entscheidet sich für die erste.

Im Raum der tausend Augen gerät er unter Beschuß. Er feuert zurück, auf den Block unter ihm — (er schwebt nämlich im Raum!). Für den Treffer gibt's ebenfalls 50 Punkte.

Der Cyborg verläßt das dunkle Verlies und geht durch die zweite Tür (nach dem Raum der tausend Augen immer <R> für "aufstehen/erheben" verwenden!).

Er landet in den Dungeons der Pyramide. Türen und Eingänge? Jede Menge. Doch halt, in der Mitte steht schon wieder ein Objekt (Abb. 3), das nach gezieltem Schuß verschwindet ... wieder 50 Zähler!

Der Android entscheidet sich für die linke Tür. In diesem Raum macht er das gleiche wie im ersten: Peng — und 50 Punkte kassiert!

Jetzt geht's nach rechts, in ein graues Dungeon-Verlies. Dem Objekt in der Mitte des Raums geht's nicht anders als dessen Leidensgenossen vorher (der Kandidat hat wieder 50 Punkte). Und doch läuft's diesmal anders: Unter dem Objekt öffnet sich ein Eingang. Da der Cyborg 3000 nichts zu verlieren hat, steigt er hinein.

Es ist die Halle der Teleporter. Links auf dem Boden befindet sich eine Metallplatte. Alle Versuche, auf sie zu feuern oder sie zu aktivieren, bleiben erfolglos. Es gibt noch die letzte Möglichkeit: Der Cyborg stellt sich auf die Platte — und wird in den ersten Stock der Pyramide teleportiert. Tolle Aussicht!

Am gegenüberliegenden Ende des Wegs entdeckt er eine Tür. Vorsicht: nicht blind drauflos! Der Trick: immer langsam an der Wand entlang!

Im Raum hinter dieser Tür soll der Cyborg eine Pyramide aktivieren. Nichts leichter als das — er nimmt eine ins Visier und feuert. Plötzlich taucht die Meldung auf: "Contact me under 040/6533499".

Am besten gleich dort anrufen. Am anderen Ende hört man: "Smuz, guten Tag!" Cyborg 3000 fragt, wer denn das sein soll, und bekommt als Antwort, daß es sich um den Programmierer von "Cyborg 2900" handle. Der Cyborg 3000 schildert ihm sein Problem. Der Programmierer hat auch gleich die richtige Lösung parat: Pyramiden müssen stets an der Spitze aktiviert werden! Außerdem klärt er Cyborg 3000 darüber auf, daß die Sache mit der Telefonnummer nichts weiter als ein Gag ist ... (die Witze der Spiele-Programmierer werden auch immer bescheuerter!)

Zunächst aktiviert Cyborg die linke Pyramide und vernimmt ein Geräusch, das sich wie das Öffnen einer Tür anhört. Anschließend löst sich die Pyramide in Luft auf — und erneut hat man 50 Punkte mehr!

Zwei Pyramiden sind noch übrig. Cyborg entscheidet sich für die auf der rechten Seite — nichts tut sich! Okay, dann eben die andere. Nachdem er sie aktiviert hat, wird er wieder in den Raum mit den Teleportern gebeamt.

Was soll das? Hat er einen Fehler gemacht? Er beschließt, alle Räume nochmals zu durchsuchen. Im grauen Dungeon bewegt er sich rückwärts, wenn der Eingang in der Mitte vor ihm sichtbar ist, anschließend nur noch links und dann wieder rechts.

Im Labyrinth der Katakomben

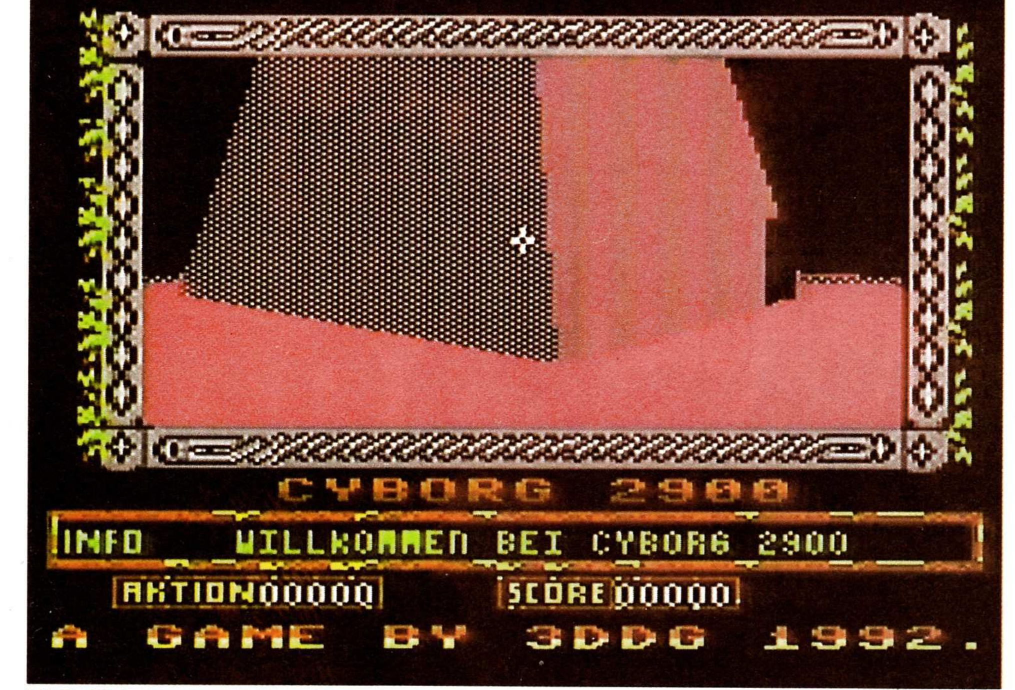
Erneut kommt er in den geheimnisvollen Raum und betritt wieder den mit den tausend Augen — und plötzlich gibt's dort auch eine Tür, die vorher nicht da war! Sie führt zu den Katakomben.

Hier drückt man zuerst <R>, damit sich der Cyborg aufrichtet. Vor ihm liegt eine Abzweigung, die er aber nicht benutzt. Er geht also geradeaus und landet im nächsten Raum.

Den durchquert unser Held (geradeaus bis zur Wand), hält sich dann rechts und geht wieder geradeaus bis zur nächsten Tür (nicht die seitliche benutzen!). Dahinter verbirgt sich die Halle der versteckten Türen. Er feuert auf den Block in der Mitte und kassiert dafür 50 Punkte. Jetzt wieder zurück, bis zur Abzweigung.

Marcel Smuz

... ist 18 Jahre alt und besucht z. Z. die 12. Klasse eines Gymnasiums.
Seine Computer-Leidenschaft entdeckte er 1988. Der erste Rechner war ein C 64. 1990 gesellte sich ein Amiga 500 dazu, der 1993 vom Amiga 1200 abgelöst wurde. Ein Amiga CD32 rundet den Gerätepark ab.
Hauptsächliche Beschäftigung mit den Computern: Spiele für den C 64 programmieren (zusammen mit der Gruppe "3DDG", s. Kasten).
1992 war er freier Mitarbeiter eines PD-Magazins ("PUBLIC"), das inzwischen aber eingestellt wurde. Außerdem entwirft er Spiele-Komplettlösungen, die in diversen Magazin bereits veröffentlicht wurden. Wenn manchmal Zeit bleibt, schreibt er Kurzgeschichten.



[1] Endlich: Der Pyramideneingang ist gefunden!

In diesem Gang bewegt sich der Cyborg geradeaus bis zur Tür und kommt in den nächsten Raum. Schnurstracks steuert er auf die vor ihm liegende Wand zu, hält sich rechts, dann wieder geradeaus, bis er vor der richtigen Tür steht (auch hier sollte man die seitliche ignorieren!). Die Tür führt in einen Gang.

Den geht unser Cyborg entlang, bis er in einem leeren Raum steht. Hier ist nichts! Er beschließt, alles in diesem Raum zu durchsuchen: mit Erfolg! In der Ecke entdeckt er eine Lücke, durch die er sich zwängt.

Auf der anderen Seite steht eine Pyramide, die er aktiviert. Sie verschwindet; wieder hört man ein Geräusch, als ob sich Türen öffnen würden. Halt, vielleicht waren es die in der Halle? Also schnell zurück zum Raum der versteckten Türen — sie sind tatsächlich offen! Er benutzt den Eingang direkt vor seiner Nase (gegenüber der Tür zu den Katakomben) und kommt in einen Raum, in dem er erneut aufgefordert wird, eine Pyramide zu aktivieren. Er entscheidet sich für die auf der linken Seite (wieder das gleiche Geräusch) — außerdem steigt das Punktekonto wieder um 50 Zähler. Während des Aktivierens der anderen Pyramiden wird der Cyborg in die Katakomben teleportiert. Die große Suche beginnt: wo ist eine weitere Tür aufgetaucht? Ganz einfach: auf der anderen Pyramiden-Seite (also draußen).

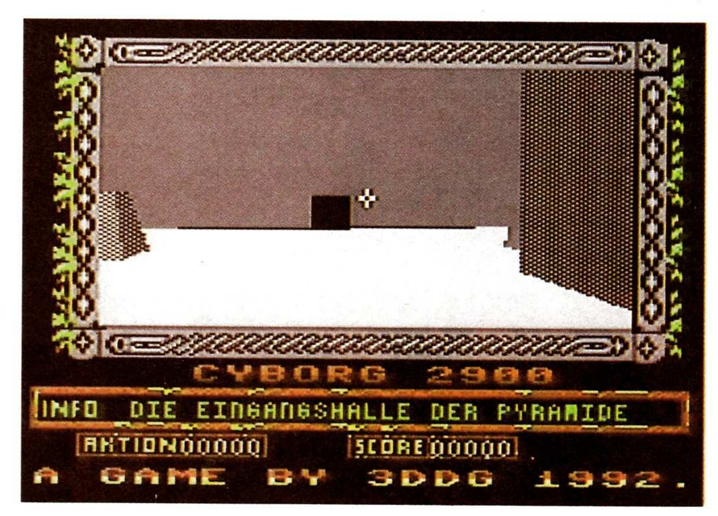
Das Duell

Quick-Tip: Die Tür vom geheimnisvollen Raum zur Eingangshalle versteckt sich hinter dem Sarg. Beim Durchschreiten sollte man sich unbedingt um 180 Grad drehen — sonst landet man wieder im Raum der Geheimnisse. Auf der anderen Seite der Pyramide öffnet der Cyborg die Tür. Und da steht das Monster: der Cyborg 2900. Der 3000er-Typ legt an. zielt und feuert auf sein Gesicht — der andere fällt wie vom Blitz getroffen um und ist mausetot. Wieder gibt's Punkte, wieder taucht eine Tür auf. Dahinter befindet sich die Start- und Landebahn des Cyborg und ein Raumgleiter. Er steigt in die Luke (<F> drücken, damit man kleiner wird — sonst paßt man nicht in den Einstieg) und startet: Geschafft! Und wieder einmal wurde die Erde vor dem sicheren Untergang bewahrt ...

(Marcel Smuz/bl)

Alles über 3DDG

Mitglieder:
Marcel S., Sisonkham P und Markus R.
Marcel S.: Ideen, Design, Grafik und Programmierung,
Sisonkham P.: Design, Grafik und Programmierung,
Markus R.:... der Sound-Experte (Amiga).
Außerdem: freie Mitarbeiter als "Testsklaven" für die produzierten Spiele. Der besondere Dank der Gruppe gilt **Michael L.** für konstruktive Kritik.
"3DDG" ist die Abkürzung von "3–D (Dimension) Design Group". Sie wurde Ende 1991 gegründet. Als Marschrichtung nahm man sich vor, nur Software mit 3D-Grafik zu entwickeln. Diesem Vorsatz ist die Gruppe bis heute treu geblieben.
Mitte 1992 entstand das erste Spiel ("CYBORG 2900"), das im 64'er-Sonderheft 90 veröffentlicht wurde. Nach Meinung der Programmierer war's ein voller Erfolg: seit dem Erscheinen bekommen sie jeden Tag ca. 20 Anrufe. Auch fiel die Kritik der Leser überwiegend positiv aus.
Etwa vier Monate nach "CYBORG 2900" war schon das nächste Spiel fertig: "F.A.T.", noch umfangreicher als "CYBORG 2900".
Anfang 1993 startete man das "ELOWAN"-Projekt und schloß es Juli 1993 ab. Als weiteres Highlight in der 3DDG-Geschichte darf man das Spiel "THE SECRET OF NEWCASTLE" bezeichnen. Momentan arbeiten die drei am bislang umfangreichsten Spiel ("JAHILIA"), das aber nicht vor März 1994 fertig sein wird. Es soll etwa 200 3–D-Räume enthalten und das beste sein, was man als 3D-Adventure bislang beim C 64 gesehen hat. Für diesen Zweck wurde das Tool "3DAS" (3D-Adventure-System) entwickelt. Zusätzlich ist noch eine AMIGA-Umsetzung von "JAHILIA" geplant.



[2] Der Quader im geheimnisvollen Raum bringt Punkte, wenn man ihn abschießt



[3] In den Tiefen der Dungeons: Wo hält sich der Cyborg 2900 versteckt?



Wow! Soviel
Top Themen p
64'er Sonderhefte
Jetzt zum Nachbestellen
zum Preis von DM 16.- je Heft, 128er Sonderhefte für DM 24,-.
Ordnung im Archiv mit der praktischen Sammelbox für nur DM 14,-.
Einsteiger
SH 50: Starthilfe
Alles für den leichten Einstieg/ Heiße Rythmen mit dem C64/ Fantastisches Malprogramm
SH 62: Erste Schritte
Exbasic Level II: Die Super-Basic-Erweiterung RAM-Exos: Floppy-Speeder der Extraklasse
SH 74: Einsteiger
Basic 3.5.: Basic-Erweiterung mit Hires-Grafik-Befehlen / FOBS V1.0: Floppy Operationen per Benutzeroberfläche
Anwendungen
SH 68:
Faszination Sternenhimmel. Der Blick in den Kosmos/ Kreuzworträtsel zum Selbermachen
SH 78:
Grafic-Calc:Grafische Auswertung von Jahresbilanzen/MAS V1.0: Übersichtliche Schulnotenverwaltung
SH 81:
Paint Mania: Zeichenprogramm der Superlative/ Maestro: Eigenen Sound auf Knopfdruck komponieren/ Disk Tools V6.5: Enttarnt jedes Byte auf Diskette
SH 86:
Database 2.0: Universelle Datenbank mit starken Rechenfunktionen/ Stamp Collection Kit: Archiv für Ihre Briefmarken/ außerdem: Autokauf, Haushaltskasse & Girokonto
GEOS
SH 48: GEOS-Erweiterungen
Geotext - neuer, schneller Texteditor für Geowrite/Workshop zu Geopublish
SH 59: GEOS
GeoBasic: Großer Programmierkurs mit vielen Tips & Tricks
SH 80: GEOS
Lottoblock: Statistische Gewinnzahlauswertung mit Tippvorschlägen/ Finanzen: Welche Geldanlage ist die Beste ?
Tips, Tricks & Tools
SH 65:
Streifzug durch die Zeropage/ Drucker-Basic: 58 neue Befehle zur Printer-Steuerung/ Multicolorgrafiken konvertieren/ über 60 heiße Tips&Tricks
SH 77:
Amica-Konvert: 6 Malprogramme tauschen Grafik aus/ Disc-Basic: Floppybefehle kurz und prägnant prüfen
Hardware
SH 67:
Wetterstation.Temperatur, Luftfeuchtigkeit und -druckmessen/ DCF Funkuhr und Echtzeituhr/ Daten konvertieren: vom C64 zum Amiga, Atari ST und PC
SH 83: Floppy
4 Kopiertools für komplette Backups und Einzel-Files/ Spur 36 bis 40: 95 Blocks zusätzlich auf Diskette viele Tips&Tricks
SH 84: Hardware
C64 kompakt: Computer und Floppy in einem Gehäuse (Umbauanleitung)/ Midi-Interface: C64 mit Keyboard/ Tiny-EPROMer: EPROM-Brenner im Selbstbau unter 30 DM
Alle Hefte mit randvoller Programm-Diskette
64'er Spiele
Diskette im Heft
11 Superspiele für Drahtseilnerven
Daten-Agent 00X: Jagd im All
Zoff im Geisterschloß
Charakter-Editoren: Spielelösungen, Pokes und Cheats
Alle Programme auf Diskette
64'er Hardware
Diskette im Heft
Floppy-Speeder für 10 Mark
8-Kanal-Schaltinterface
Sieben Sinne für den C 64
Der Edel-C 64 mit Floppy
10 Bauprojekte mit Programmen
Top Spiele mit Diskette
Action
Jump'n Run
Logik
Tricks

Know how! plus Diskette !

Programmier-Sprachen

SH 71: Assembler
Kursus/ Komplettpaket/ Befehlsposter/ Tips & Tricks/ Leserfragen

Grafik

SH 55:
Amica Paint: Fantastisches Malprogramm für Hobby-Grafiker, mit allen Up-Dates

SH 75:
Interlace 64: 136 Farben und 640x200-Pixelgrafik und 80-Zeichen-Bildschirm/ 3D-Animation mit Hi-Eddi

Drucker

SH 72:
Publish 64: DTP-Einstieg/ Topprint: Druckt Briefköpfe, Schilder und Grußkarten/ Test: Drucker unter 1.000 DM

C 128

SH 58:
Übersichtliche Buchhaltung zuhause/Professionelle Diagramme

SH 64: Anwendungen:
Amerikanisches Journal/ Grundlagen: CP/ M, das dritte Betriebs-system/ VDC-Grafik: Vorhang auf für hohe Auflösung

SH 76:
Music Master: Professionelle Datenbank zur LP- und CD-Sammlung/ Prüfungsaufgaben: Idealer Helfer vor jedem Examen .

SH 82:
Mini-Micro: Kopiert 1571-Disketten zur 1581/ Pro-Book 128: Komfortable Datenbank für den Bücherwurm

Spiele

SH 2: Top Spiele
10 Game-Trainer und 2 Longplays/ Katakis-System: Spiele programmieren wie die Profis/ Tolle Tips für höhere Level und Unsterblichkeit

SH 3: Top Spiele
Action Jump'n Run Logik/ Tips, Tricks & Tools

SH 54:
15 tolle Spiele auf Diskette/ Der Sieger unseres Programmierwettbewerbs: Crillion II/ Ein Cracker packt aus: Das ewige Leben bei kommerziellen Spielen

SH 60: Adventures
8 spannende Abenteuerspiele/ 2 Komplettlösungen und viele Tips, Adventures selber programmieren

SH 61:
20 heiße Super-Games für Joystick-Akrobaten/ Cheat-Modi und Trainer POKEs zu über 20 Profi-Spielen/ Krieg der Kerne: Grundlagen Spieleprogrammierung

SH 66:
15 Top-Spiele mit Action und Strategie/ Mondlandung: Verblüffend echte Simulation und Super-Grafik/ High-Score-Knacker: Tips & Tricks zu Action-Games

SH 73:
Action bis Adventure: 10 Spiele zum Kampf gegen Fabelwesen/ Preview/ Tips & Tricks/ Kurse/ Game Basic/ Mission II/ W.P.Tennis II/ Omnibus GmbH/ Mic's Push'em

SH 79:
25 starke Mega-Games/ Exis: Gefährlicher Satelliten-schleppdienst/ Tips & Spielelösungen

SH 85:
11 Super-Games für stählerne Nerven/ Datenagent 00X: Noch 12 Stunden bis zum Weltuntergang/ Kick'n kill: Irrwitzigees Jump-and-Run-Spiel für Joystick-Akrobaten

Nur noch hier erhältlich!

Jetzt sofort Bestellen - per Post oder FAX !

Ordnung im eigenen Archiv für DM 14.-

Hier war leider jemand schneller, doch null Problem: Einfach schreiben und bestellen bei 64er -Magazin Leserservice, 74170 Neckarsulm, Telefon 07132/969-185, FAX: 07132/969-190

BESTELLCOUPON

Ich bestelle folgende 64er Sonderhefte:

	SH-Nr.	SH-Nr.	SH-Nr.	
____Sonderhefte mit Diskette je 16,- DM				DM
____Sonderhefte"128er" je 24.-DM				DM

Ich bestelle______Sammelbox(en) ____DM
zum Preis von je DM 14,- **Gesamtbetrag** ____DM

Ich bezahle den Gesamtbetrag zzg. Versandkosten nach Erhalt der Rechnung.

Vorname,Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum / Unterschrift

Schicken Sie bitte den ausgefüllten Bestellcoupon an:
64er-Magazin Leserservice, 74170 Neckarsulm, Telefon: 07132/969-185
oder bequem per Telefax: 07132/969-190

Kraftfutter für High-score-Stürmer

... bis zum letzten Level!

Unglaublich, welche Raffinessen sich Spiele-Programmierer einfallen lassen – es sieht fast so aus, als wollten sie gar nicht, daß man Games erfolgreich beendet. Mit unseren Tips und Tricks knackt man aber auch harte Nüsse!

Wer ein Freeze- oder Cartridge-Modul besitzt, sollte es unbedingt einsetzen: manche Games lassen sich gar nicht anders unterbrechen, um die notwendigen POKEs einzugeben. (bl)

Bad Cat

Das Spiel besteht aus vier Levels, die voneinander unabhängig und durch Zwischenspiele verbunden sind.
Das Game läßt sich per Joystick in Port 1 oder Tastatur steuern. Der Joystick wird beim Spielstart automatisch erkannt; wer die Tastatur benutzt, bewegt sich per CRSR-Tasten durchs Spielfeld, <SPACE> ersetzt den Feuerknopf.

Der Stadtpark

Um das Motorrad zu erreichen, muß man den Stadtpark durchqueren.

Steuerung:
- nach links: Katze bewegt sich rückwärts,
- rechts: ... vorwärts,
- oben: Katze springt (Flugbahn läßt sich mit links/rechts korrigieren!),
- unten: Katze geht auf die Knie (nur da möglich, wo's sinnvoll ist).

Hindernisse:
- Wassergraben: ... muß man stets überspringen,
- Mauern: ... sollten ebenfalls übersprungen werden; man kann aber auch von Mauer zu Mauer springen – damit sackt man Bonus-Bälle ein!
- Zirkusball: Zunächst klettert man die Mauer hinauf und springt mit Unterstützung des Feuerknopfs auf den Ball. Durch gleichmäßige Bewegung des Joysticks (links/rechts) hält die Katze das Gleichgewicht. Anschließend springt sie automatisch herunter und der Spieler erhält drei Bonus-Bälle.
- niedriges Gerüst: Katze muß auf die Knie gehen (Joystick runter) und sich mit schnellen Bewegungen (links/rechts) durchschlängeln.
- Hangel-Gerüst: zuerst auf die Mauer springen, dann auf die Querstange (Joystick schnell links/rechts bewegen!)
- Trampolin: wie normaler Sprung, aber mit doppelter Sprungkraft!
- Schaukel: per Feuerknopf springt man auf die Schaukel und bringt sie mit gleichmäßigen Joystick-Bewegungen in Schwung. Hüpfen Sie nur nach oben, wenn's Sinn macht! Wer den Schlüssel verfehlt, muß es nochmals probieren.

Zwischenspiel:

Per Motorrad (roter blinkender Punkt) versucht man, die nächste Austragungsstätte zu erreichen. Kontakt mit der Polizei führt zu Zeiteinbußen. Wer rotierende oder statische Scheiben sammelt, bekommt Bonus-Bälle gutgeschrieben.

Die Arena

In diesem Level springt man von Bumper zu Bumper und muß versuchen, die aktuell angezeigte geometrische Figur zu erwischen. Ist's ein Sechseck, erhält man ebenfalls Bonus-Bälle.

Steuerung:

Schwung holt man per Joystick abwärts. Wenn die Katze hochkommt, drückt man FEUER und läßt sie abspringen. Bei der Berührung einer Figur drückt man ebenfalls den Feuerknopf. Gibt man kurz nach dem Absprung der Katze nochmals Feuer, macht das Tier einen Salto: zwei Überschläge hintereinander bringen Bonus-Punkte.

Der Kanal

... muß überquert werden – ins Wasser sollte man allerdings nicht springen! Die Steuerung der Spielfigur ist identisch mit dem Level "Stadtpark", Saltos entfallen. Wenn's dunkel ist, kann man das erste Bild nicht verlassen: also Licht anknipsen (beim Schalter Feuer + Joystick rechts!).

Hindernisse:

Steuerung s. Ball im Stadtpark!
- Ratte: ... befördert man mit drei schnellen Bewegungen ins Wasser!
- Tritt: Feuerknopf + Joystick runter,
- hoher Schlag: Feuer + oben,
- Tiefschlag: Feuer + links.
- Hangeln an den Rohren: Steuerung ist mit den Gerüsten im Stadtpark identisch. Per Joystick aufwärts zieht die Katze die Beine ein!
- auf den Rohren robben: per Feuerknopf und Joystick aufwärts klettert man auf die Leiter.
- vorwärts robben: Joystick links/rechts
- rückwärts robben: Feuer + links/rechts

Steine lassen sich runterstoßen, wenn man den Joystick nach unten drückt. Voraussetzung: die Katze muß auf den Hinterbeinen stehen!
- vor dem Hund fliehen: Joystick schnell nach links und rechts bewegen.

Die Kneipe

Man sollte die Füße der Gegner mit möglichst vielen Bällen bombardieren. Der Getroffene muß dann an der Theke ein Bier trinken.

Steuerung:
- Kugeln aufnehmen: Joystick links,
- ... werfen: ... nach rechts,
- Bahn wechseln: Joystick aufwärts/abwärts,
- Bier trinken: per Joystick nach oben geht's zum Bar-Tresen, nach Druck auf Feuer wird das Bier getrunken.

(Stephan Kühn/bl)

Be logical (64'er-Magazin 2/92)

Möchten Sie während des Spiels nächsthöhere Levels aktivieren? Dann drücken Sie diese Tasten gleichzeitig: <G>, <H>, <J>, <N>, <SHIFT> </>, <[>, <*> und @.

Cyber-Race (64'er-Magazin 9/92)

Zum Einstellen der Startzeit dienen die Adressen 1486 bis 1488 ($05CE bis $05D0). Will man sie z.B. auf "456" setzen,

unterteilt man die Zahl in die ASCII-Werte der einzelnen Ziffern: 4 = $34 (52), 5 = $35 (53) und 6 = $36 (54). Jetzt POKEt man die ASCII-Codes in die vorgesehenen Adressen:

```
POKE 1486,52: POKE 1487,53: POKE 1488,54
```

(Bernd Steiner/bl)

Iceball (64'er-Jubiläums-Disk)

Die gewünschte Levelzahl läßt sich hier nur mit einem Trick einstellen.

Angenommen, das Spiel soll 17 Levels enthalten – dann teilen Sie die Zahl in Zehner- und Einer-Stellen und bilden daraus zwei ASCII-Codes: "1" = $31 bzw. 49, "7" = $37 bzw. 55. Diese Werte POKEt man in die entsprechenden Speicherzellen:

```
POKE 8375,49
POKE 8382,55
```

(Bernd Steiner/bl)

Little Hop (64'er-Magazin 3/92)

Obwohl kein Level-Editor eingebaut ist, kann man leicht neue Spielfelder entwerfen:

Jeder Level besteht aus acht Byte-Zeilen zu je zwei Bytes (16-Bit-Block). So könnte z.B. die erste Zeile als Binärwert aussehen:

```
11010111 11000110
```

Jeweils zwei nebeneinanderliegende Bit-Paare bestimmen das Aussehen der Spielsteine:

- 11: rot,
- 10: gelb,
- 01: blau,
- 00: leeres Feld.

Faßt man die Werte in acht Bits zusammen (4 x 2), hat man die ersten vier Spielsteine des ersten Levels. Will man z.B. die Spielsteinfolge "rot-rot-blau-gelb" erzeugen, muß der Binärwert %11110110 lauten (= $F6 (hex.) oder "246" dezimal).

Diese Zahlen überträgt man jetzt in den Speicher ab $0F00 (3840) und erhöht die Level-Anzahl in Adresse $0BD2 (3026).

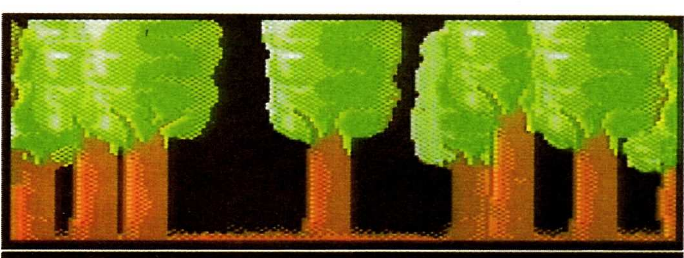
(Bernd Steiner/bl)

Logan (64'er-Disk 1/90)

Hier ist die Komplettlösung zu diesem Text-/Grafik-Adventure:

N, nimm Messer, nimm Zettel, lese Zettel, O, NO, O, töte Schaf, N, N, nimm Hund, SW, W, SW, gib Hund an Mexikaner, öffne Tasche, untersuche Tasche, nimm Flasche, nimm Schlüssel, nimm Karten, nimm Gold, zinke Karten, gib Flasche an Mexikaner, spiele Karten mit Mexikaner, N, nimm Schaufel, S, NO, NW, grabe, SO, SO, SO, S, nimm Sonnenbrille, O, O, O, NO, NO, N, N, O, frage Gefangenen, W, S, W, N, gib Gold an Kassierer, S, W, N, NW, SO, O, O, S, O, S, schlafe, untersuche Lücke, N, W, N, N, S, SW, W, frage Judith nach Soutane, O, NW, W, gib Soutane an Pfarrer, O, N, O, O, O, lese Magazin, gib Magazin an Doktor, W, S, S, S, gib Droge an Abigail, O, nimm Hamster, W, N, W, SW, W, W, W, N, NW, N, setze Sonnenbrille auf, sieh Indianer an, benutze Hamster, N.. Unsere Abbildung zeigt die Start-Sequenz.

(Matthias Neumann/bl)

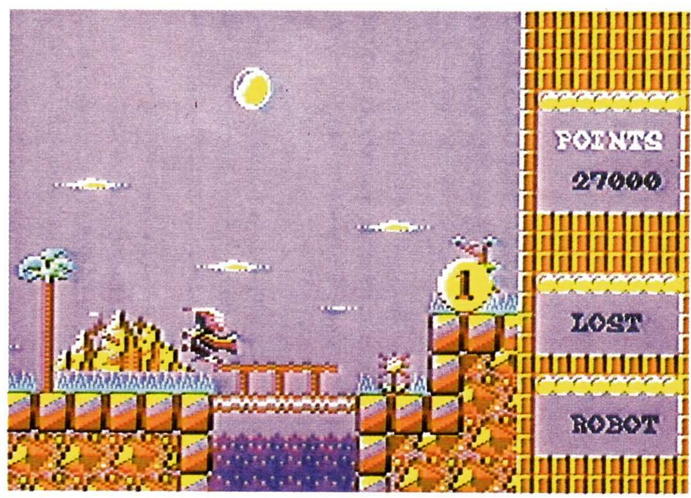


Logan: Oft sieht man den Wald vor lauter Bäumen nicht ... soll man nach Norden oder Osten gehen?

Lost Robot (64'er-Sonderheft 85)

Unterbrechen Sie das Spiel per Resetknopf. Mit SYS 2076 läßt es sich neu starten. Ab sofort hat die Spielfigur 128 Leben, die locker bis zum letzten Level reichen (wenn man ein bißchen aufpaßt!).

(Thomas Paul/vl)



Lost Robot: verzweifelt sucht der Robbi nach einem Ausweg

Maniac Mansion

So entwischt Bernhard mit Syd's Hilfe aus dem Gefängnis im Untergeschoß des Horror-Hauses von Dr. Fred: Bernhard muß sich vor die Zellentür stellen, Syd ans zweite Gitter. Jetzt untersucht man die unterste Ziegelsteinreihe der Gefängnismauern mit "Was ist". Erscheint der Hinweis "loser Ziegelstein", setzt man die Anweisung "drück loser Ziegelstein" ab – ein Klicken ertönt. Blitzschnell wechselt man nun die Person (also wieder Bernhard aktivieren) und schleust ihn durch die Tür.

(Torge Hille/bl)

Oil Imperium

Wer stets eine leere Brieftasche hat, sollte die Tasten <Pfeil links>, <CTRL> und <RUN/STOP> gleichzeitig drücken: dann erbt er 100 Millionen Dollar von einer reichen Tante aus Übersee. Das klappt zwar nur einmal monatlich – dafür aber jeden Monat!

(Florian Beier/bl)

On a move (64'er-Sonderheft 85)

Wer vom Titelbild direkt in den Editor kommen will, muß das Paßwort "SECRET" eingeben. Normalerweise klappt das nämlich erst dann, wenn **alle** 40 Level erfolgreich überstanden sind!

(Gerold Schneider/bl)

Soul Crystal

Keine Komplettlösung, aber wertvolle Hilfe beim Überwinden der ersten Klippen bieten unsere Tips:
– Betreten Sie das Hotel, drücken Sie dreimal auf die Klingel und sprechen Sie den Portier an, der beflissen auftaucht.
– Lassen Sie sich von ihm die Zimmertür aufschließen.
– Auf dem Stuhl entdecken Sie eine Badehose,
– raus aus den Kleidern und in die Badehose schlüpfen! Den Schlüssel muß man wegwerfen.
– Jetzt springt man in den See und schwimmt bis zum Wasserfall,
– hilft dem Einhorn am anderen Ufer und spricht mit ihm,
– dem Kobold muß man die richtigen Buchstaben nennen!
– Hat man die Lichtung erreicht, gibt man dem Ork-Kind die Kristallkugel des Einhorns. Dann wartet man so lange bei der Ork-Familie, bis das Kind die Kugel verliert und schnappt sich rasch Ork-Vaters Pfeife vom Tisch.
– Zurück zur Kreuzung, dann Richtung Osten zum Bienenstock. Vertreiben Sie die Insekten mit dem Pfeifenrauch und grabschen Sie den Honig.
– Jetzt muß man sich an der Kreuzung westlich halten, um ins Dorf zu kommen. Klopfen Sie dort an die erste Holztür. Wenn der Hausbesitzer aufmacht, müssen Sie ihn ansprechen.
– Ritzen Sie Ihren Arm mit dem Messer und unterschreiben Sie den Vertrag mit Ihrem Blut.
– Legen Sie sich im Dienstzimmer schlafen. Sprechen Sie am nächsten Morgen mit Mylgor – nehmen Sie die Wintersachen und das Elixier. Ziehen Sie die Winterkleidung an.
– Wieder bei der Wegkreuzung, bestreicht man die Winterstiefel mit Honig. Jetzt kann man kinderleicht auf dem Baumstamm (Richtung Norden) balancieren, ohne runterzufallen.
– In der alten Mine entdeckt man Silbermünzen und Werkzeug,
– ... im Kloster Rattengift und ein Kurzschwert.
– Wieder zurück zur Kreuzung, dann ins westliche Dorf. Jetzt nach Norden bis zum Kaufladen.
– Geben Sie dem Verkäufer die Silbermünzen, dann bekommen Sie einen Hundeschlitten dafür. Jetzt geht's Richtung Westen in die Eiswüste.
– Steigen Sie auf den Hundeschlitten und fahren Sie damit in die Eisregion.
– Beim Eispalast läßt sich das Elixier nützlich einsetzen; am Yeti muß man sich unbemerkt vorbeischleichen. Reden Sie Firon gut zu, bis er endlich mit dem Schlüssel und einem Schlitten rausrückt.
– Fahren Sie mit dem neuen Schlitten zurück zum Kloster und steigen Sie ab.
– Westlich des Klosters ist das Friedhofstor, das sich mit Firons Schlüssel öffnen läßt.
– Betreten Sie die Kirche und steigen Sie nach unten. Dort erhält man ein Gebet.
– Auf dem Friedhof entdeckt man in westlicher Richtung eine kleine Grabstätte; der Sarkophag läßt sich problemlos öffnen. Dann erscheint der Werwolf.

(Karsten Koller/bl)



Zak McKracken: Das beliebteste C64-Adventure

Transworld

Das Spiel besitzt einen gravierenden Fehler: die Lastwagen lassen sich nur einmal reparieren (Mechaniker einstellen und Wagen zur Werkstatt bringen). Sollte im weiteren Spielverlauf ein zweiter Wagen-Check nötig sein, wird das vom Spiel mit dem Hinweis "Das Fahrzeug ist völlig in Ordnung" abgelehnt – obwohl sich der Zustand des Lastwagens lt. Screen-Anzeige zusehends verschlechtert. Sinkt der Wert nämlich unter 50 Prozent, lassen sich keine Waren mehr transportieren. Fazit: die Spedition macht bankrott. Mehr als eine knappe Viertelstunde Spielspaß ist also nicht drin.

Der Programmfehler steckt in Adresse $07DE: dort muß $00 stehen, damit das Spiel Ihren Reparaturwunsch akzeptiert. Die Speicherzelle wird aber nach dem ersten Wagen-Check auf $FF gesetzt (ein Zähler zuwenig).

Wer ein Cartridge-Modul besitzt, ist fein raus: er sollte das Spiel nach jeder Reparatur unterbrechen, den Wert von $FF in $00 ändern und weiterspielen. Umständlich zwar, aber wirkungsvoll!

(Andreas Pecha/bl)

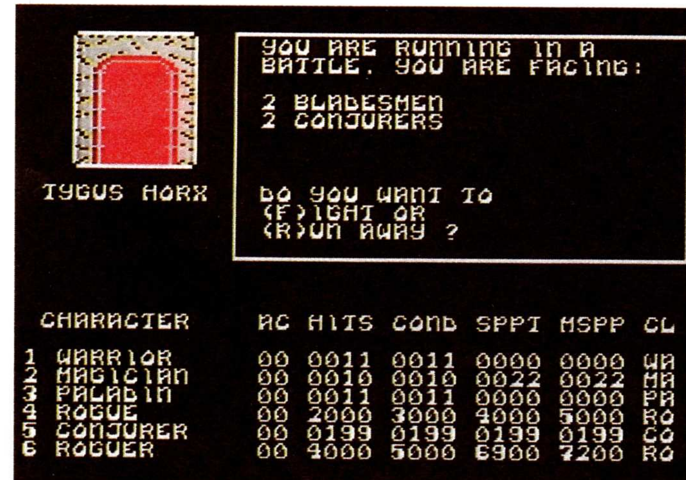
Tygus Horx (64'er-Sonderheft 60)

Auch, wenn man bereits "Rainbow Star" und "Small Key" besitzt – das Gold ist immer zu knapp! Doch das läßt sich ändern:

Man übergibt beide Gegenstände einem Charakter, auf den man verzichten kann. Achtung: nicht vergessen, den Spielstand zu speichern! Dann geht man zum Hostel, tippt <R> (Remove Char) und verläßt das Spiel mit <L>. Nach dem Neustart lädt man den gesicherten Spielstand und holt sich die beiden Gegenstände wieder von dem Typen, dem man sie vorher gegeben hat. Dann verkauft man sie dem Händler: für den Rainbow Star gibt's 5000 Goldstücke, der Small Key bringt sogar 10 000.

Die Lösungswörter zu den Fragen im Spiel:
– Frage 1: FIRE,
– Frage 2: RAINBOW.
– Frage 3: ARROW.

(bl)



Tygus Horx beginnt im Hauptquartier des Bösewichts Malu-Krii

Zak McKracken

Tip 1:
Wenn Zak die Kosten der extrem hohen Telefonrechnung reduzieren will, muß er die in Lou's Laden gekauften Utensilien aufsetzen (Hut und

Nasenbrille). Jetzt marschiert er in den Telefonladen und benutzt das Computer-Terminal. Hat sich der Betrag der Rechnung auf "0" vermindert, sollte er sie stempeln und im Laden zurücklassen – schon hat man dieses Geld gespart!

Tip 2:

Falls ein Alien Zak erwischt und in den elektronischen Käfig sperrt, sollte er ebenfalls schnell Hut und Nasenbrille aufsetzen. Wenn der Alien aus dem Telefonladen erscheint, erinnert er sich an Zak und betrachtet ihn als Freund. Der Alien läßt Zak frei, damit er sich in aller Seelenruhe im Geheimzimmer umschauen kann. Im Schrank findet Zak seine Artefakte wieder. (Timo Hartog/bl)

64'er-Game-POKEs (nur mit Modul)

Die folgenden POKE-Anweisungen gelten für Spiele, die im 64'er-Magazin und diversen Sonderheften veröffentlicht wurden. Die Eingabe klappt nur bei Cartridge-Modulen im Expansion-Port (z.B Magic Formel, Final Cartridge, Action Replay), mit deren Funktionen sich der Spielverlauf unterbrechen und z.B. ein interner Maschinensprache-Monitor aufrufen läßt, mit dem man aktuelle Computer-Adressen verändern kann:

Spiel	64'er-Ausgabe	Befehl	Wirkung
Asteroid War	10/90	**POKE 50308,173**	unendlich viele Leben
		POKE 50396,173: **POKE 50404,165**	Geschwindigkeit bleibt gleich
Astromania	Sonderheft 37	**POKE 6399,189**	kein Zeitlimit
		POKE 3886,173: **POKE 6507,173**	unendlich viele Bälle
Astropanic	Sonderheft 37	**POKE 50309,173**	unendlich viele Leben
Atlantis	9/93	drückt man die Tasten <C>, <B>, <M> und <SPACE> gleichzeitig, dann feuern auch alle drei Panzer zur gleichen Zeit!	
Be Logical	2/92	**POKE 4501,x**	x = ASCII-Code der Taste, die den Neustart initialisiert (Defaultwert: 95 = Pfeil links)
		POKE 4505,x	x =ASCII-Code (Steine manipulieren, Defaultwert: 32 = Leertaste)
		POKE 4509,x: POKE 4740,x	x=ASCII-Code für den Pausenmodus (Defaulteinstellung: P).
		POKE 4673,189	kein Zeitlimit
		POKE 4767,173	unendlich viele Leben
Block Busters	Sonderheft 42	**POKE 14112,xxx**	Anzahl der Leben bei Spielstart
		POKE 16883,0	unendlich viele Leben
Block Tumble	4/91	**POKE 2660,165**	unendlich viele Versuche
Boom	Sonderheft 90	**POKE 3550,234:** **POKE 3551,234**	Schüsse des Gegners verlieren an Speed
		POKE 3561,173: **POKE 3562,0:** **POKE 3563,8:** **POKE 3564,234**	Gegner feuern keine Schüsse mehr ab
Chemical	5/93	**POKE 17206,173**	unendliche viele Versuche
		POKE 19328,189	kein Zeitlimit (allerdings wenig sinnvoll, da die Zeit nicht mehr abgezogen wird, wenn der Level beendet ist!)
Collisions	8/93	**POKE 2772,173**	unendlich viele Versuche
		POKE 2865,173: **POKE 3602,173:** **POKE 3580,173:** **POKE 2891,173**	Zeitlimit deaktiviert
		POKE 3122,x	x = gewünschte Levelzahl (ASCII-Code)
Colors	Sonderheft 90	**POKE 3175,173**	unendlich viele Leben
		per CTRL-Taste aktiviert man im Spielverlauf den Pausenmodus	
Cookie-Eaters	Sonderheft 42	**POKE 5668,173**	Spieler 1: unendlich viele Leben
		POKE 5643,173	auch für Spieler 2
Cross 'n' Circle	9/93	**POKE 3398,173**	unendlich viele Leben
		POKE 3130,173	gegnerische Treffer bleiben wirkungslos (vorher muß die Spielfigur aber mindestens einmal getroffen sein!)
		POKE 4122,x	x = Anzahl der Leben bei Spielstart (als ASCII-Code zwischen $30 bis $39)
Cyber-Race	9/92	**POKE 9271,0**	ohne Zeitlimit
Dark Cosmos	3/91	**POKE 3031,189**	unendliche viele Leben
Dreadnought	Sonderheft 42	**POKE 18663,173**	unlimitierte Leben
Electron Soccer	Sonderheft 37	**POKE 2612,173:** **POKE 2640,173:** **POKE 2649,173**	unendlich viel Zeit
Elon	Sonderheft 37	**POKE 2508,189**	kein Zeitlimit
		POKE 2714,165	unendlich viele Leben
Gravarty	Sonderheft 37	**POKE 33682,185**	nie versiegende Energiequelle
Hope to Hopp	10/93	**POKE 2890,76:** **POKE 2891,11**	stellt die Sprite-Kollision mit den Bomben ab
Iceball	64'er-Jubiläums-Diskette	**POKE 5144,189**	unendlich viele Leben (erst eingeben, wenn der erste Level erschienen ist!)
It's magic!	11/91	**POKE 9731,177**	ohne Zeitlimit
Labyrinth	12/92	**POKE 2868,172**	unendlich viel Zeit
Laser Kendo	3/91	**POKE 8907,173**	unendlich viel Energie (blau)
		POKE 8828,173	unendlich viel Energie (grün) beide POKEs gemeinsam aktivieren den Trainer-Modus!
Little Hop	3/92	**POKE 3142,173**	unendlich viele Sprünge (Jumps)
		POKE 2943,0	kein Zeitlimit
		POKE 3026,x	x = gewünschte Anzahl der Levels
		POKE 3831,x	x = Anzahl der Jumps (vor dem Spielstart eingeben!)
Marblemania	Sonderheft 42	**POKE 4171,xxx**	Anzahl der Tore, die Spieler 1 erreichen will
		POKE 4178,xxx	... für Spieler 2
Minefield	4/93	**POKE 2222,xx**	xx =Anzahl der Leben bei Spielstart (nur ASCII-Codes zwischen $30 und $39 verwenden!)
		POKE 2986,172	unendlich viele Leben
		POKE 2925,172: POKE 2571,32: POKE 2572,32: POKE 2573,32: POKE 2573,32: POKE 2819,172: POKE 2820,48: POKE 2821,49	kein Punkteabzug mehr
Mission X-2	Sonderheft 37	**POKE 35840,173:** **POKE 54248,173**	unendlich viele Leben

Outcrush	64'er-Start-diskette	**POKE 4731,122: POKE 4732,18** unendlich viel Energie
Out of Boom	9/92	**POKE 50168,234: POKE 50169,234: POKE 50170,234** jetzt kann man gefahrlos mit den Energiepilzen zusammenstoßen
Photon Ranger	Sonderheft 37	**POKE 9593,189** nie versiegender Energievorrat
P.P. Digger	7/93	**POKE 3402,189** unendlich viel Zeit **POKE 2528,173** unendlich viele Leben
Quadris	8/93	**POKE 3707,189** Anzahl "Moves" bleibt konstant **POKE 3621,173** Zeit bleibt stehen
Quatrix	5/93	**POKE 2678,173** kein Zeitlimit **POKE 2478,xxx: POKE 2544,xxx** xxx = Zeit in Sekunden (bei Spielbeginn)
Schatzsucher	9/90	**POKE 13315,x** x = Anzahl der Leben bei Spielbeginn (ASCII-Codes zwischen $30 und $39!) **POKE 13617,165: POKE 14683,165** unendlich viele Leben **POKE 13904,0** Kollisionsabfrage ausgeschaltet **POKE 13944,0** kein Zeitlimit **POKE 13950,xx** xx = Spieldauer, muß vor Spielbeginn festgelegt werden. Das geht geht nur in 111er-Schritten. Beispiel: gewünschter Startwert = 777, POKE 13950,7.
Spaceball	4/92	**POKE 3621,0** unendlich viel Energie **POKE 3275,x** x, mit "10" multipliziert, ergibt die Anzahl der Punkte für jeden Treffer
Space Pirates	7/93	löscht man vor dem Start Listingzeile 13, bleiben die Bomben unschädlich!
Spiralon	Sonderheft 42	**POKE 7501,173: POKE 7486,173** nie versiegende Bonus-Quelle **POKE 5310,xxx** xxx = Anzahl der Leben bei Spielstart **POKE 5417,173** unendlich viele Leben
Stix	Sonderheft 90	**POKE 25756,189:** unendlich viel Zeit **POKE 28561,189** **POKE 26246,173** unendlich viele Versuche
Termites	1/93	**POKE 3287,172** unendlich viel Zeit Wenn man in die Adressen 3417 bis 3444 jeweils ein Leerzeichen POKEt (Code 32), wird die Sprite-Kollision deaktiviert.
The Snake	2/93	**POKE 2472,172: POKE 2586,172: POKE 2643,172: POKE 2724,172** unendlich viele Leben **POKE 2055,xxx** xxx = Anzahl der Schlangen bei Spielbeginn. Achtung: nur entsprechenden ASCII-Code zwischen $30 (48) und $39 (57) verwenden! **POKE 2860,xxx** xxx = Anzahl der Punkte pro Futterfrühstück. Es werden nur ASCII-Codes zwischen $30 und $39 akzeptiert.
Toggle	3/93	**POKE 2345,173** unendlich viele Züge
Twinner	2/92	**POKE 2972,172** ewige Leben
Weasel	Sonderheft 37	**POKE 2598,173** unendlich viele Leben **POKE 2438,189:** unendliche Boni **POKE 2499,189**

Zak McKracken (Short-Cuts)

Befehlsabkürzungen per Tastatur (Short-Cuts) gibt's nicht nur bei Computer-Benutzeroberflächen (z.B. Geos), sondern auch in diesem Spiel von Lucas-Film-Games (falls der Joystick mal kaputt ist!):

Taste	Funktion
<F1>	Zak
<F3>	Annie
<F5>	Melissa
<F7>	Leslie
<SHIFT F1>	SAVE/LOAD
<RETURN>	Cut-Screen = abkürzen
<SHIFT F2>	Neustart
<SPACE>	Pause
<+>	Geschwindigkeit der Nachrichten: schneller
<–>	... langsamer

(Alexander Brandt)

Chemical (Level-Codes)

Kein Computer-Chinesisch, sondern die Paßwörter zu den Levels 1 bis 20 (das Spiel wurde im 64'er-Magazin 5/93) veröffentlicht):

Level	Code
1	'%9!79%-
2	-53)%5)=
3	'%)+%%;%
4	/;)%5)#'
5	%'+'%+%5
6	+%5+15-%
7	9%'0%79%
8	79#+9%%9
9	#+9%3-;9
10	%59#59%3
11	-;9%59#5
12	9%%9#79%
13	%-5/-%)#
14	'%!!%')-
15	9)=5-5)?
16	1)91'%-%
17	9%!9%!9%
18	#9-#-55-
19	1!=-7!?-
20	-)35%%5=

(Bernd Steiner)

Stix (Level-Codes)

Hier sind die Paßwörter zu den Levels. Das Spiel wurde im 64'er-Sonderheft 90 veröffentlicht:

Level	Code-Wort
05	BENNY HILL
10	S. HAMMER
15	WILE E.
20	TURRICAN
25	SYSTEM 3
30	MYTH
35	X-AMPLE
40	OTTIFANT
45	FLIMBO

Mit der Eingabe "QUEEN" aktiviert man den Trainer-Modus!

(Bernd Steiner)

Collisions (Züge pro Level)

Das Siegerprogamm des 2-KByter-Wettbewerbs im 64'er-Magazin 8/93 bietet sieht jeweils eine bestimmte Anzahl von Spielzügen pro Level vor:

Level	Speicheradresse (dez.)	Defaultwert (dez.)
1	3951	16
2	3985	16
3	4017	24
4	4059	39
5	4109	46
6	4159	46
7	4201	51
8	4253	50
9	4293	60

Das POKEn der Werte klappt aber nicht so problemlos, wie's den Anschein hat: der Programmierer verwendet die BCD-Codierung. Beispiel: Sie möchten, daß in Level 1 zehn Züge mehr zur Verfügung stehen, also 26. Dann muß Ihre Eingabe so aussehen:

```
POKE 3951,38
```

Der Grund: die BCD-Funktion zerlegt die Dezimalzahl in High- und Low-Nibble. Das High-Nibble (2) wird programmintern mit "16" multipliziert (also 2 x 16 = 16), das Low-Nibble (6) addiert – Ergebnis: 2 x 16 + 6 = 38.

(Bernd Steiner)

The Working Stone (Level-Codes)

Hier sind alle Level-Paßwörter zum Programm des Monat im 64'er-Magazin 8/93:

Level	Code-Wort
01	BEACH
02	GOING
03	WAYS
04	THINKY
05	FUNNY
06	SLIME
07	GO
08	FLY
09	PASS
10	GIGAR
11	HORROR
12	WORLD
13	HELL
14	MAPPET
15	STAR
16	SHIFT
17	BOTTLE
18	DIOXIN
19	HARD
20	PLAY
21	FREE
22	COOL
23	AMEN
24	OH
25	BABY
26	HOME
27	BOMB
28	CLEAR
29	JAMES
30	FREAKS
31	PIT
32	VOLLEY
33	QUIT
34	ARTIST
35	FILTER
36	MANIA
37	STERN
38	LOVE
39	NEAPL
40	NEMSIS
41	NEON
42	SNOOPY
43	GOON
44	KILL
45	PAINT
46	YEAH
47	FUCK
48	GOAL
49	KISS
50	ENDING

(Bernd Steiner)

The Working Stone (Level-Koordinaten)

Sinn des Spiels ist, innerhalb der Levels den richtigen Weg für den "Heiligen Stein" vorzubereiten, auf dem er nach Tipp auf <SPACE> sicher zum Level-Ausgang gleitet. Man muß das Spielfeld gedanklich in Koordinaten einteilen:

– horizontal: A bis L,
– vertikal: 1 bis 9.

Hier sind die kompletten Wegkoordinaten diverser Levels (Cursor-Rahmen in der angegebenen Reihenfolge dort plazieren und FEUER drücken!):

Level-Nr.	Koordinaten
01	D3, C4, D5
02	A3, C4, B5
03	J4, C7, D7
04	C5
05	J2, K2, L4, J5, K6
06	E3, F4, G4, H4, I4
07	B3, C9, D1
08	H3, G4, C5, D6, E6, F6, G6, I7, H8
09	C3, D3, E3, G3, H3, I3
10	D2, E2, H8, I8, J8, K8, L8
11	B4, E6, E7, E8, B9, C9, D9
12	K3, I5, J6, K6
13	B2, A3, I3, F8, G9, H9, I9, J9, K9
19	I3, J3, H4
20	F3, G3, H3, J3, K3, L3, E5, D7, F9
25	A3, B3, C3, D3, E3, F9, G9
26	D3
27	B4, B5, C5, D5, E5, F5, G5, H5, I5, J5, K5, L5, L6
31	H3
32	H2, G3, H6, C7, E7
45	B4, 5A, G9, K9, L9
46	A3
47	B3, K9, L9
48	L2, D4, B5, K5
49	F4, I6, J6, K6
50	D3, F3, G3, L6

(Bernd Steiner)

The Working Stone (Default-Werte ändern)

Wer mit den voreingestellten Werten für Blöcke und Bomben pro Level nicht einverstanden ist, kann diese per Maschinensprache-Monitor des jeweiligen Cartridge-Moduls ändern. Die entsprechenden Hexadezimal-Adressen, in die man gewünschte, neue Werte POKEn muß, finden Sie in unserer Tabelle.

Level	Adresse für "Blocks"	Adresse für "Bombs"
01	$2075	$2076
02	$20F5	$20F6
03	$2175	$2176
04	$21F5	$21F6
05	$2275	$2276
06	$22F5	$22F6
07	$2375	$2376
08	$23F5	$23F6
09	$2475	$2476
10	$24F5	$24F6
11	$2575	$2576
12	$25F5	$25F6
13	$2675	$2676
14	$26F5	$26F6
15	$2775	$2776
16	$27F5	$27F6
17	$2875	$2876
18	$28F5	$28F6
19	$2975	$2976
20	$29F5	$29F6
21	$2A75	$2A76
22	$2AF5	$2AF6
23	$2B75	$2B76
24	$2BF5	$2BF6
25	$2C75	$2C76
26	$2CF5	$2CF6
27	$2D75	$2D76
28	$2DF5	$2DF6
29	$2E75	$2E76
30	$2EF5	$2EF6
31	$2F75	$2F76
32	$30F5	$30F6
33	$3075	$3076
34	$30F5	$30F6
35	$3175	$3176
36	$31F5	$31F6
37	$3275	$3276
38	$32F5	$32F6
39	$3375	$3376
40	$33F5	$33F6
41	$3475	$3476
42	$34F5	$34F6
43	$3575	$3576
44	$35F5	$35F6
45	$3675	$3676
46	$36F5	$36F6
47	$3775	$3776
48	$37F5	$37F6
49	$3875	$3876
50	$38F5	$38F6

(Bernd Steiner)

Eine Super-Idee. Lassen Sie sich Ihr Abo schenken !



64'er Magazin jetzt abonnieren und Sie können endlich alle Vorteile nutzen, die Ihnen zustehen:

- Sie sparen über 13%, 12 Ausgaben kosten nur DM 81,- statt DM 93,60
- Kostenlose Lieferung per Post frei Haus direkt auf den Tisch
- Begrüßungsdiskette mit Tools & Games
- 64'er jeden Monat als Erster lesen
- Keine Ausgabe mehr versäumen

Die Heftinhalte:

- Jeden Monat über 20 Seiten Tips & Tricks
- brandaktuelle Programme (als Listings und auch auf Diskette)
- ausführliche Kurse für Programmierer
- Jeden Monat Gewinnchancen durch Wettbewerbe und das neueste vom Spiele-Markt

Alle Vorteile genießen. Jetzt abonnieren !



Vertrauensgarantie. Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von acht Tagen bei 64'er Abonnement-Service, Postfach 1163, 74168 Neckarsulm widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Geschäftsreisen mit bester Verbindung

Partnerschaft über die Grenzen

Grundlage für Ostgeschäfte

Bewegungsfreiheit in Europa

Was wir bieten, ist „Mehrwert"

So komfortabel können Geschäftsreisen sein
Just how convenient business travel can be

Buchen Sie Ihr Telefon zusammen mit Ihrem Flug bei Ihrer Lufthansa Agentur, dann erhalten Sie Ihre Rufnummer 24 Stunden vor Abflug.

Book your telephone together with your flight at your Lufthansa agency, you will then receive your telephone number 24 hours before take-off.

Werfen Sie einen Blick auf die fünf Bildmotive - und Sie sehen die gesamte Bandbreite für viel Komfort auf Ihren Geschäftsreisen, die wir Ihnen bieten. Denn mit Lufthansa Rent-a-Phone sind Sie nicht nur in Deutschland, sondern auch in vielen europäischen Ländern jederzeit erreichbar.
Über C-Netz und D1-Netz Mobiltelefone oder über Cityruf international. Ein beruhigendes Gefühl. Für Sie, Ihre Geschäftspartner, Ihre Freunde und Ihre Familie.

Diesen Service gewährleisten wir mit starken und kompetenten Partnern: Telekom Mobilfunk und debitel.

Durch uns stehen Ihnen zusätzliche Dienstleistungen zur Verfügung, die auf Geschäftsreisen sehr angenehm sein können: Sekretariats-Service, Parkplatz-Reservierung, Weitervermittlungs-Service ...

Wir beraten Sie gern. Rufen Sie uns an oder senden Sie uns ein Fax.
Telefon: 069/696 90672
Telefax: 069/696 7592

Take a look at the five motifs - and you can see the entire scope of ample comfort on your business travel we offer. Because with Lufthansa Rent-a-Phone it is not only always possible to reach you in Germany, but also in many other European countries.
Via the C-Network and D1-Network mobile telephone or via Cityruf International. A reassuring feeling. For you, for your business associates, for your friends and your family.

We guarantee this service with powerful and competent partners: Telekom Mobilfunk and debitel.

Through us you have access to additional services which can be very convenient while you are travelling on business: secretarial service, car park reservations, switchboard services ...

We would be delighted to advise you. Give us a call or send us a fax.
Telephone: 069/696 90672
Fax: 069/696 7592

Lufthansa Rent-a-Phone finden Sie auf folgenden Flughäfen.
Our Lufthansa Rent-a-Phone service is available on following airpots:

Airport Frankfurt/Main
Telephone: 069/69 58 08 - 0

Airport Düsseldorf
Telephone: 0211/4230 - 423

Airport Hamburg
Telephone: 040/500590 - 0

Airport München
Telephone: 089/977 - 2528

Airport Berlin Tegel
Telephone: 030/4101 - 4721

In Kooperation mit:
In cooperation with:

debitel



Telekom Mobilfunk

